Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-
ISSN 0947-7810
COMPUTEC VERLAG 4/98

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

DM 9,90 mit CD-ROM

Die Nr.1

3D-Action in Bestform

Forsaken

EXKLUSIV AUF CD-ROM:
Zwei Levels spielbar!

Anbruch einer neuen Ära

Ultima 9

Wie Origin das Rollenspiel neu definiert

MIT CD-ROM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

FORSAKEN EXKLUSIV: Zwei Levels + Deathmatch

EARTHSIEGE 3 Brandheiße Internet-Demo

BATTLEZONE Spielbare Demo zum 85%-Hit

+ 13 WEITERE DEMOS
u. a. Grand Prix 500cc, RoboRumble, Uprising (3Dfx), Warhammer: Dark Omen

+ 15 PATCHES
u. a. Hellfire, I-War, FIFA 98

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

486 • MAUS • CD-ROM

48 Seiten Tips & Tricks mit FastFinder: Diablo: Hellfire, Nuclear Strike, Myth, Lords of Magic und Riven. Hardware: Joysticks und Gamepads



4 391278 209902 04

Frühlingsgefühle

Freitag, 31. Januar 1998
„Ein Spiel, das in dieser Form niemand von uns erwartet hätte", orakelte Ascaron-Chef Holger Flöttmann im Vorfeld. Er hatte nicht zuviel versprochen: Bei der Pressekonferenz provoziert die Motorradsimulation *Grand Prix 500cc* Vergleiche mit Ubi Softs *F1 Racing Simulation.* Nicht schlecht staunt das anwesende Fachpublikum auch über Alex Hofmann, den deutschen Vize-Meister in der 125cc-Klasse. Der 17jährige Profi, den Ascaron seit kurzem sponsert, hängt aus dem Stegreif dank seines Streckenkenntnis-Vorsprungs selbst die Programmierer locker ab und fährt Rundenzeiten „wie im richtigen Leben" – kann es einen besseren Beweis für die Realitätsnähe einer Simulation geben?

Mittwoch, 4. Februar 1998
Wir beschließen die Anschaffung eines Wäschekorbs für die Tips & Tricks-Einsendungen zum Thema *Grand Theft Auto (GTA)*: Jede Woche erreichen uns Hunderte von Postkarten und Briefen mit Cheats, Karten und Geheimnissen. Das Leser-Interesse an diesem Actionspiel schlägt selbst Lara Croft und Jedi-Ritter Kyle Katarn um ein Vielfaches.

Samstag, 7. Februar 1998
Jürgen Reußwig, verantwortlich für *ANNO 1602*, nimmt sich trotz der heißen Betatest-Phase Zeit für PC Games (siehe Seite 36). Er demonstriert, wie stark sich das Aufbau-Strategiespiel innerhalb weniger Wochen verändert hat, und verteidigt den Standpunkt von Sunflowers, erst die endgültige Fassung testen zu lassen. Die Vorführung macht deutlich, daß die Designer das Feedback der Fachpresse zur Preview-Version sehr ernst genommen haben.

Montag, 9. Februar 1998
Electronic Arts-Entwickler Nick Goldsworthy stellt das überraschend starke 3D-Strategiespiel *Warhammer: Dark Omen* (Seite 96) vor und prophezeit: „In Zukunft wird kaum noch ein Echtzeitstrategiespiel ohne 3D-beschleunigte Grafik auskommen." Wer als *Command & Conquer*-Spieler schmunzelnd den 3Dfx-Hype der letzten Monate verfolgt hat, wird demnächst Grafikkarten-Vergleichstests sehr viel intensiver studieren müssen...

Freitag, 12. Februar 1998
Olympiade in Nagano – und außer Peinlichkeiten wie *DSF Ski* (Seite 114) kein winterliches PC-Sportspiel in Sicht. Hallo EA Sports, wo bleibt „SimHacklschorsch"?

Montag, 16. Februar 1998
Die Qual der Wahl: Die ersten Voodoo²-Grafikkarten schon jetzt testen – ja oder nein? Nach ersten Probeläufen mit Vorabmustern herrscht die einhellige Meinung, daß man den PC Games-Lesern keine Tests ohne verläßliche Fakten zumuten will – seriöse Benchmark-Ergebnisse sind wichtiger als das Bewerten zusammengelöteter Beta-Chips mit Alpha-Treibern. Zumal kaufwillige „Versuchskaninchen" zumindest im März noch vor leeren Händlerregalen stehen dürften...

Mittwoch, 18. Februar '98
System-Experte Thilo Bayer kehrt von der Microsoft-Pressekonferenz zum Thema *Windows 98* zurück und gesteht: „Beim Gedanken an *Windows 98* brauche ich kein Beruhigungsmittel." Neue Treiber (AGP, USB, DVD), mehr Stabilität, höhere System-Sicherheit sowie Utilities der Nützlichkeitsstufe „Taschenrechner 3.0" machen in erster Linie Büro-Anwender und Registry-Stöberer glücklich. PC-Spieler müssen sich ohnehin bis DirectX 6.0 gedulden, das aller Voraussicht nach erst nächstes Jahr kommt. Das eindeutige Fazit des Redakteurs: „Füße hochlegen und Ruhe bewahren".

Einen sonnigen März und viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen



Ihr PC Games-Team

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEW

REVIEW

HALF-LIFE

Thomas Borovskis machte sich Anfang Februar auf eine Rundreise durch die Vereinigten Staaten. Auf seinem Trip besuchte er Papyrus (Grand Prix Legends), Sierra (Gabriel Knight 3) und Valve Software (Half-Life). In einer achtseitigen Reportage erfahren Sie alles über die neuen Spiele-Highlights, vor allem Half-Life hat sich in den vergangenen Monaten wesentlich weiterentwickelt und scheint in puncto Künstlicher Intelligenz neue Maßstäbe zu setzen.

26



SPECIAL

TIPS & TRICKS

HARDWARE

CD-ROM

Auf der PC Games mit CD-ROM finden Sie Demo-Versionen aktuellster Spiele sowie zahlreiche Bugfixes und Specials. Auf der PC Games PLUS finden Sie neben dieser CD-ROM die Vollversion von Star Trek: Deep Space Nine. Die Booklets finden Sie auf den gleichen Seiten wie die Backlays. Sie befinden sich hinter dem Tips & Tricks-Teil auf den Seiten 187 und 188.

Demos

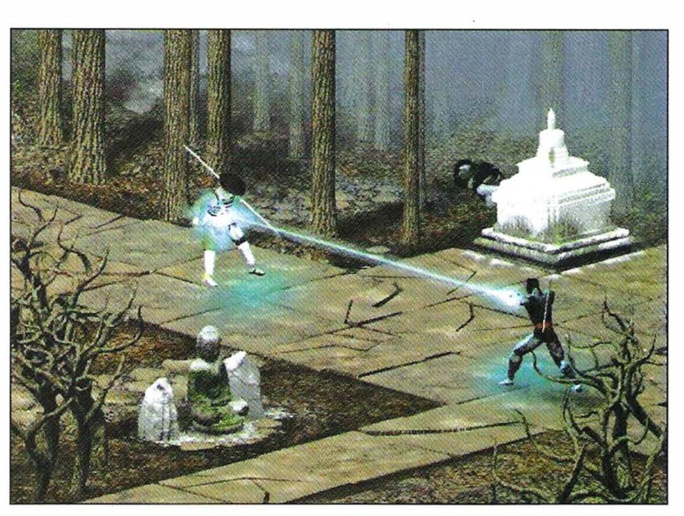
Battlezone • Ceremony of Innocence • Dark Reign (Deutsche Demo) • Deadlock 2 - Shrine Wars • Earthsiege 3 (Multiplayer Technology Demo) • Flying Saucer (Deutsche Demo) • Forsaken • Grand Prix 500cc (3Dfx-Demo) • Maximum Fun: Age of Empires • RoboRumble • Sabre Ace • Seven Years War • Ultim@te Race Pro • Uprising (3Dfx-Demo) • Warbreeds • Warhammer: Dark Omen

Updates

Armored Fist II V1.01 (eng) • Cart Precision Racing V1.01 (eng) • Daytona USA Deluxe D3D-Upgrade (eng) • Demonworld V1.30 (deu) • Diablo: Hellfire V1.01 (eng) • Earth 2140 V1.71 (eng) • F1 Racing Simulation Direct Sound 3D Patch (eng) • FIFA Soccer '98 V1.3 (eng) • Imperialismus V1.1 (deu) • I-War V1.11 (eng) • Pax Imperia V1.03 (eng) • PC Games Cheat-Update 1/2-98 (deu) • POD 3Dfx Force Feedback Patch (eng) • POD D3D Force Feedback Patch (eng) • SideWinder Force Feedback Upgrade (eng)

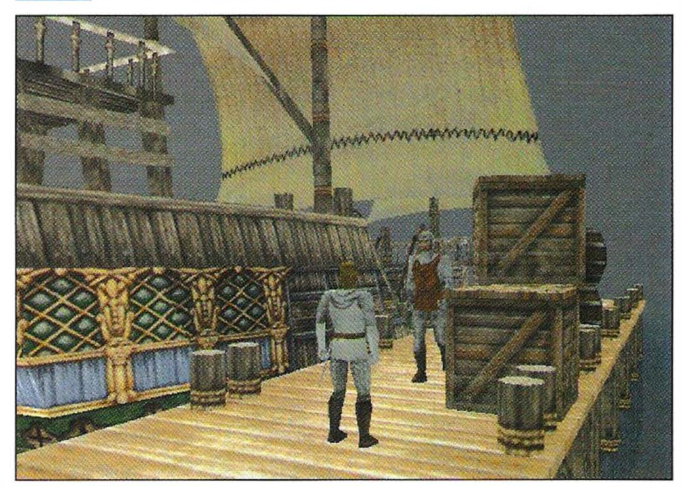
Specials

3Dfx Direct 3D Treiber V2.13 • Direct-X 5.0 • Glide Treiber V2.43 • Meridian 59 Zugangssoftware • Shiny Benchmark • Grafik-Utility „3DCC" • Spezialeinheiten zu Total Annihilation



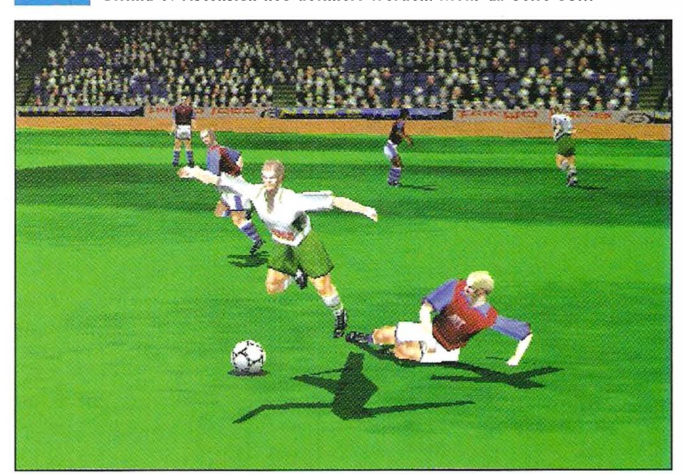
38 **THE LAST NINJA**

System 3 meldet sich endgültig zurück. Nach Constructor arbeiten die Engländer momentan an einem Remake des Commodore 64-Klassikers The Last Ninja. Wir waren vor Ort und berichten außerdem über die anstehenden Projekte Constructor 2 und Vendetta...



68 **ULTIMA 9: ASCENSION**

Richard Garriott und seine Mannen haben sich für den neunten Teil der erfolgreichsten Rollenspielserie vier Jahre Zeit gelassen. Wenn Origin nur die Hälfte aller Ideen und Konzepte umsetzt, kann das Genre durch Ultima 9: Ascension neu definiert werden. Mehr ab Seite 68...



64 **WORLD LEAGUE SOCCER**

Silicon Dreams schnürt die Fußballschuhe, um dem Marktführer FIFA 98 Paroli zu bieten. Ausgestattet mit fabelhafter Grafik, soll World League Soccer den Tabellenführer stürzen, ein Vorhaben, das bislang noch keinem geglückt ist. Mehr erfahren Sie ab Seite 64.

3D-Action Arcade-Action



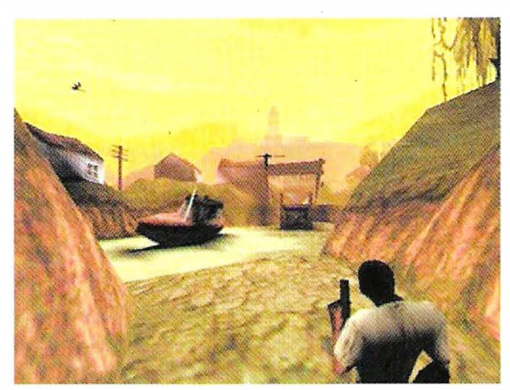
Oliver Menne schreibt über Helden in Computerspielen

Eine Bestandsaufnahme. Actionspiele bewegen sich ständig an der Grenze des technisch Machbaren. Monatlich erscheinen neue Engines, die mit noch **höherer Geschwindigkeit noch mehr Polygone** auf den Bildschirm zaubern. Ist das sinnvoll? Natürlich darf man auf der technischen Seite nicht zum Stillstand kommen, und ständig muß nach Möglichkeiten zur Verbesserung gesucht werden, aber wesentlich wichtiger erscheint doch die stärkere **Ausarbeitung von Charakteren mit Profil**. Während es in der Filmindustrie Typen wie Rambo, Rocky oder Indy Jones gibt, fällt eine ähnliche Aufzählung in unserer Branche schwer, Lara Croft konnte dieses Ziel erreichen, der Avatar vielleicht auch. Aber sonst? Nehmen wir das Beispiel *Jedi Knight*. Da führt LucasArts den Helden Kyle Katarn in zwei Spielen ein und ersetzt ihn dann plötzlich in *Mysteries of the Sith* durch Mara Jade. Warum? Vielleicht, weil Ms. Croft sich wieder einmal als Gipfelstürmer der Charts entpuppt hat? Wenn das eine Marketing-politische Entscheidung war, dann ist sie zwar irgendwie nachvollziehbar, allerdings wird man auf diese Weise nie einen eigenständigen Charakter aufbauen können. In Filmen möchte sich der Zuschauer doch **mit dem Helden identifizieren**, mit ihm leiden oder freuen – und genauso verhält es sich auch in Spielen, nur wird dieser Aspekt bei der Konzeptionierung von Computerspielen immer noch vernachlässigt. Es scheint einfach wichtiger zu sein, daß hinter den Worten „Frames per Second" eine gigantische Zahl steht und möglichst viele Effekte gleichzeitig ausgeführt werden können. Die meisten sehen hinter Lara Croft nur eine gut aussehende Polygon-Powerfrau, vielleicht sind es aber auch andere Gründe, die für ihren Erfolg verantwortlich sind…

Shadowman

Comic-Umsetzung von Acclaim

Nach *Turok* arbeitet Acclaim an einer weiteren Comic-Umsetzung. In *Shadowman* schlüpfen Sie in die Rolle von Michael LeRoi, der als Superheld zwischen der Welt des Todes und der Welt des Lebens wandeln kann. Ihm stehen neben konventionellen Waffen auch allerlei Voodoo-Zauber zur Verfügung, mit denen er den Mächten der Finsternis gegenübertritt.



Acclaim setzt weiter auf Comics: Shadowman erzählt die Geschichte eines Superhelden mit Voodoo-Kräften.

Xenocrazy

Action im Weltraum

Grolier Interactive arbeitet an der Fertigstellung von *Xenocrazy*. Mit dem Untertitel „The Ultimate Solar War" soll sich das Produkt gegen *Wing Commander* & Co. behaupten. Drei verschiedene Spielmodi, dynamische Missionen in über 70 verschiedenen Locations und ein optional verfügbares Ressourcen-Management zeichnen *Xenocrazy* aus. Erscheinen soll die actiongeladene Ballerei im April.



Vor allem grafisch macht Xenocrazy eine gute Figur. Die gewaltigen Explosionen gehen über den ganzen Screen.

Outcast

Terminverschiebung

Aufgrund von terminlichen Änderungen innerhalb der Produktion von *Outcast* müssen wir den für diese Ausgabe angedachten dritten Teil unseres Entwicklungsberichtes leider verschieben. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Telegramm

Auf der Milia 98 in Cannes wurde *G-Police* von Psygnosis zum besten Actionspiel des Jahres gekürt. +++ Fujitsu Interactive hat die Rechte zur Umsetzung der Spielautomaten *Battle Arena Toshinden 2*, *Darius Gaiden* und *Fatal Fury 3* erworben. +++ Microsoft wird *Riot* nicht veröffentlich. Das Produkt ist durch die interne Qualitätskontrolle gefallen, für die seit kurzer Zeit Ex-Nintendo-Mitarbeiter Howard Phillips verantwortlich ist. Wir halten Sie auf dem laufenden, wer sich das Produkt jetzt schnappt. +++ Demnächst erscheint mit *Portal of Praevus* eine Zusatzdisk zu *Hexen 2*, die 15 neue Levels und drei neue Monster bieten wird. +++

Trinity

Neue Engine von id Software

Id Software tüftelt an einer neuen Engine, die momentan unter dem Arbeitstitel *Trinity* läuft. Paul Steed, zuständig für 3D-Modelle, gestaltete die Studie „Trina", die im fertigen Spiel allerdings nicht zu sehen sein wird. Das Konzept zeigt, daß die Entwickler bei id Software mit hohen Ansprüchen an ihr nächstes Projekt herangehen.

Trina ist eine Studie, die John Carmack momentan benutzt, um die neue Engine Trinity zu testen.

Battlecruiser 3000AD

Jetzt kostenlos im Internet

Derek Smart gibt nicht auf. Nachdem Smart alle Rechte an *Battlecruiser 3000AD* von Take 2 Interactive zurückbekommen hat, veröffentlicht er nun die neueste Version kostenlos im Internet. „Ich möchte, daß die Welt sieht, was meine Vision ist, was ich erschaffen habe und wofür ich lange Jahre so hart gearbeitet habe", meint Smart selbstbewußt und fügt hinzu: „Jetzt kann jeder das Produkt kostenlos bekommen, und vielleicht ist der eine oder andere bereit, für die nächste Version sogar Geld zu bezahlen." Unter www.3000ad.com steht *Battlecruiser 3000AD* seit dem 14.2. zum freien Download bereit.



Adventure & Rollenspiel



Thomas Borovskis Gates nach 32 Bit ganz gut...

Na – heute schon einen bösen Witz über Microsoft gerissen? Irgendwie kommt es mir so vor, als gehörte es in manchen Kreisen zum guten Ton, den Branchenriesen kategorisch **zu verteufeln**. Als Microsoft-Gründer Bill Gates bei einem Besuch in Belgien Mitte Januar **eine Torte ins Gesicht** bekam, dauerte es beispielsweise nur wenige Stunden, bis der zugehörige AVI zur allgemeinen Belustigung im Internet bereitstand. Dabei verstehe ich gar nicht, was Microsoft denn so Böses getan haben soll. Sicher muß die Erfolgsstory des zweiten Dagobert Duck bei vielen Neid erwecken, aber was macht Microsoft denn anders als die übrigen Konzerne? Software herstellen und **mit großem Erfolg** verkaufen – oder? Für die breite Akzeptanz von Windows 95 sind wir alle verantwortlich – Verbraucher, Software- und Hardwarehersteller haben schließlich jahrelang nach **Standards wie Direct-X oder Plug&Play** gerufen. Gerade als Spieler habe ich keinen Grund zum Meckern. Nicht zuletzt dank Windows 95 ist mein PC Spielemaschine, Arbeitsplatz und Briefkasten in einem. Es liegt mir natürlich fern, hier **die Werbetrommel für Microsoft** zu rühren – aber es muß erlaubt sein, auch mal fair zu bleiben. Ach ja – da fällt mir noch was ein: Bill Gates findet am Strand eine Flasche. Als er sie öffnet, steigt ein Flaschengeist heraus und gewährt ihm einen Wunsch. Bill holt eine Karte mit allen Krisengebieten der Erde heraus und sagt zum Geist: „Ich will, daß überall dort Frieden ist." Der Geist ist entsetzt: „Das ist ja praktisch unmöglich! Hast du keinen anderen Wunsch?" Darauf Bill: „Nun ja, du könntest alle **Bugs in Windows 95** beheben." Der Geist denkt kurz nach und meint dann: „Äh... zeig mir noch mal die Karte!". Hihihi...

Fallout 2

Paradox: Kommt der Nachfolger zuerst?



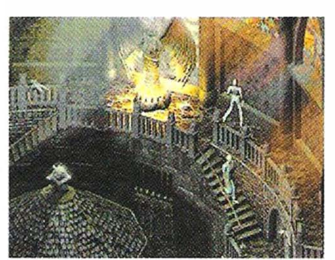
In Deutschland noch immer nicht offiziell erhältlich: Interplays Fallout.

Wie Interplay in einer offiziellen Pressemitteilung bekanntgab, wird *Fallout 2* noch im Oktober dieses Jahres erscheinen. Der Nachfolger des Science-Fiction-Rollenspiels, auf dessen lokalisierte Version die deutsche Spielergemeinde seit Monaten wartet (aktueller Release-Termin: Juni ´89), wird auf der selben RPG-Engine wie sein Vorgänger basieren. Deutliche Verbesserungen wird das Programm bei der Gefechts-KI sowie den verfügbaren Waffen erfahren, außerdem sollen längere Wegstrecken von nun an mit dem Auto zurückgelegt werden. Die Story spielt 50 Jahre nach dem Ende der Originalhandlung. Screenshots wurden von Interplay noch nicht freigegeben.

Sanitarium

Atmosphärisches Adventure für Erwachsene

Ein Grafik-Adventure der düsteren Sorte hat derzeit ASC Games in Arbeit. *Sanitarium* erzählt die Geschichte eines Mannes, der nach einem mysteriösen Autounfall in einer Nervenheilanstalt aufwacht. Schon sein erster Gang durch das riesige Gebäude beweist, daß dies kein normales Krankenhaus sein kann: Mystische Skulpturen und Kirchenfenster verzieren die Wände, Patienten verstümmeln sich selbst, und weit und breit ist kein Pfleger zu sehen. Mit einem komfortablen Point&Click-Interface muß der Spieler auf eine gefährliche Reise in die Vergangenheit gehen: Wie komme ich hierher? Bin ich entführt worden oder vielleicht selbst nah am Wahnsinn? Diese Fragen können voraussichtlich erst im Herbst beantwortet werden. Ein deutscher Vertriebspartner steht laut Auskunft von ASC Games noch nicht fest.



Sieht so ein modernes Sanatorium aus? ASC Games gibt die Antwort.

Discworld Noir

Discworld in der Unterwelt

Terry Pratchett hat Perfect Entertainment die Einwilligung zu einem weiteren *Discworld*-Adventure gegeben. *Discworld Noir*, wie das für Anfang 1999 geplante Spiel heißen soll, handelt von den Abenteuern Lewtons, dem ersten und einzigen Privatdetektiv im *Discworld*-Universum.



Discworld Noir wird sich deutlich von den Vorgängern unterscheiden. Im Bild sehen Sie Discworld 2.

Auf seiner Reise durch die Unterwelt wird laut Perfect Entertainment eine etwas ernstere Tonart angestimmt als in den beiden Vorgängerspielen, obwohl nach wie vor genug Pratchett-typischer Humor im Spiel enthalten sein wird. Das Adventure basiert auf einer neu entwickelten 360°-3D-Engine und wird zahlreiche Vertreter des „Film Noir" parodieren.

Larry's Casino

Leisure Suit Larry kehrt zurück



Hereinspaziert! Ab Sommer betreibt Larry sein eigenes Casino im Net. Ruinieren wird sich hier keiner.

Kein Adventure, sondern eine Art virtuelle Spielbank präsentiert Branchen-Promi Al Lowe demnächst mit *Larry's Casino*. Dem Spiel liegt die Annahme zugrunde, der bislang mittellose Larry Laffer sei über Nacht zum Casino-Betreiber aufgestiegen. In der Rolle bekannter Figuren aus früheren Larry-Adventures werden sich Spieler aus aller Welt zum virtuellen Glückspiel per Internet treffen können. Über Sierras neuen Online-Server WON-Net werden ab Sommer dieses Jahres Roulette, Poker, Blackjack und zahlreiche weitere Casino-Games angeboten. Abgerechnet wird dabei natürlich nicht in Dollar, sondern in „Larrybucks", die sich die Teilnehmer im Adventure-Teil von *Larry's Casino* verdienen müssen.



Simulationen & Flugsimulationen

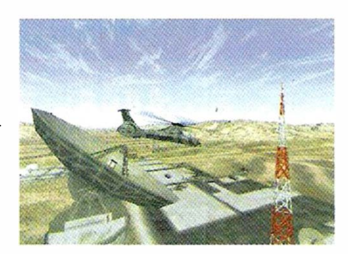
Harald Wagner über schneidige Stellen

Seit Anbeginn der PC-Zeitrechnung gibt es genau einen Standard für Joysticks: zwei Eingabegeräte mit jeweils zwei Achsen und zwei Buttons. Zusätzliche Tasten, Coolie-Hats oder Schubachsen werden durch die Kombination mehrerer Knöpfe und vor allem beider Sticks emuliert. Allerdings benötigt jedes Spiel spezielle Treiber, um zu erkennen, daß Knopf A und Knopf B den „virtuellen" Knopf F ergeben. Da nun Knopf A und B nicht mehr gleichzeitig erkannt werden können, ließen sich die findigen Hardwarehersteller etwas Neues einfallen. **Schließlich gibt es mit Tastatur- und Mausport zwei Schnittstellen, an denen im Normalfall nur ein einziges Gerät hängt. Also schleift man den Joystick zwischen PC und Tastatur bzw. Maus ein.** Bereits ohne Softwareunterstützung lassen sich damit erstaunliche Funktionen erzeugen: Ein 20 Knopf-Joystick ersetzt fast die gesamte Tastatur, und ein Coolie-Hat macht die Maus arbeitslos. Nahezu softwareunabhängig lassen sich nun sämtliche Features des Joysticks verwenden, nicht einmal fehlende Windows 95-Treiber stören die Eintracht von Hard- und Software. So weit die Theorie. **Heimlich, still und leise verschmorte der PS/2-Controller.** Der bemitleidenswerte Chip war der hochmodernen F-22-Joystick/ Throttle-Kombination offensichtlich nicht gewachsen. **Die Maus war tot, das BIOS erkannte die Tastatur nicht mehr.** Der Windows 95-Gerätemanager zeigte sich hoch erstaunt und installierte drei Lautsprecher- und Systemplatinentreiber. Wie üblich machte sich der Fehler nicht sofort bemerkbar, so daß die Fehlersuche mehrere Tage dauerte. Den PC ziert nun ein neues Mainboard, der PS/2-Controller mitsamt dem alten Board den Mülleimer, und das Joystickset steht gut verschlossen im verlagseigenen Gruselkabinett.

Comanche Gold

Jetzt mit der Goldkante

NovaLogic macht nach den Releases von *Armored Fist* und *F-22 Raptor* noch ein großes Geheimnis um zukünftige Projekte. Offenbar wird im kalifornischen Calabasas aber gearbeitet, denn mit *Comanche Gold* stellt NovaLogic eine aufwendige Überarbeitung der Hubschraubersimulation *Comanche 3* vor. Neue Landschaftsgrafiken, Videosequenzen, Grafiken und Feindobjekte sind auf der optischen Seite zu verbuchen, die verbesserte Künstliche Intelligenz und 40 neue Missionen in fünf Kampagnen sollen neuen Spielspaß bringen.

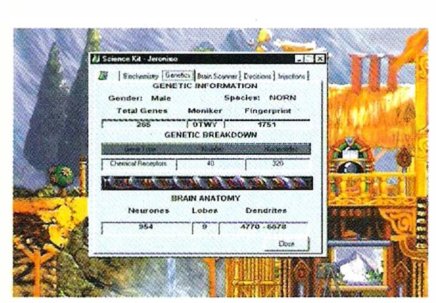


Dank der neuen MMX-Unterstützung sollen noch größere Gebäude als bisher flüssig dargestellt werden.

Creatures 2

Genforschung für jedermann

Im Herbst diesen Jahres soll der Nachfolger von *Creatures* erscheinen, dem ersten Spiel, das Künstliches Leben zum Inhalt hatte. Mit neuen Genen, Verhaltensregeln und einer verbesserten Intelligenz wird die Simulation um ein Vielfaches komplexer sein, die neu entwickelte Welt hält nun ein komplettes Ökosystem bereit. Besitzer der ersten Spielversion sollten übrigens öfter einmal auf der Homepage von Cyberlife vorbeischauen, da dort stets neue Add-Ons zum Download bereitstehen.

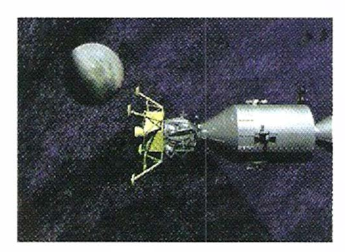


Mit den bisherigen Genen waren unsterbliche Mutanten möglich, die Zukunft wird noch weniger vorhersehbar sein.

Apollo 18: The Moon Missions

Houston, wir haben ein Problem

Das auf Homecomputern populäre Genre der Mondlandungsprogramme erhält einen zeitgemäßen Nachfolger für PCs. *Apollo 18* von Projekt Two bietet realistische Simulationen des Astronautentrainings sowie der kompletten Kommandokapsel. Aufgabe des Spielers wird die manuelle Steuerung und Überwachung der Antriebsaggregate und der Kommunikationsgeräte sein.



Die dreidimensionale Steuerung einer Landekapsel soll realistisch simuliert sein.

Jetfighter: Fullburn

Strike Commander kehrt zurück

Mission Studios verlängert im Herbst die über zehn Jahre alte *Jetfighter*-Reihe um *Fullburn*, eine ernstzunehmende Simulation aktueller Jagdflugzeuge. Auffälligstes Feature des Spiels ist die interaktive Storyline, die erstmals seit Origins legendärem *Strike Commander* den Spieler tief in die Handlung einbeziehen wird. Über eine Stunde Video begleitet den Piloten von F/A-18, F-22N und MiG-42 durch die knapp 100 Missionen.



Trotz MMX- und Direct3D-Unterstützung wirken die Grafiken noch etwas kahl, bis zum Herbst soll daran noch viel gearbeitet werden.

Telegramm

+++ Crusaders Studios arbeitet an *CNO 1941*, einer Mischung aus Strategie, Simulation und Adventure. Als Kommandeur muß man die amerikanische Pazifikflotte durch den Zweiten Weltkrieg führen. +++ Ebenfalls von Crusaders stammt das für den Sommer erwartete *Akula: Red Hunter*, eine Simulation aktueller russischer U-Boote. +++ Eidos hat die Entwicklung von *Flying Nightmares* gestoppt, da der Produzent und Spieldesigner Bryan Walker die Firma verlassen hat. +++ Looking Glass bittet die Spieler auf www.lglass.com um Vorschläge, welche Stadt im nächsten *Flight Unlimited* nachgebildet werden soll. Auch für eine geplante Dogfight-Simulation ist man noch auf Ideensuche. +++ DID hat auf www.did.com ein Logbuch veröffentlicht, mit dem alle Tour of Duty-Missionen direkt anwählbar sind. +++



WiSims & Strategie & Denkspiele



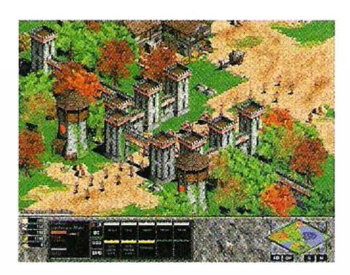
Petra Maueröder über das Ende einer unbrauchbaren Idee

Angenommen, Sie sind *SimCity 3000*-Designer bei Maxis und müssen im E3-Messebericht einer deutschen Journalistin Ermutigendes wie **„SimCity ist tot", „Blankes Entsetzen über die Demontage eines Kultspiels", „Verkorkstes Konzept"** oder **„Ungeeignete Engine"** (PC Games 9/97, Seite 47) lesen. Weiterhin angenommen, diese Redakteurin steht mit ihrer Meinung keinesfalls alleine da. Würden Sie da nicht umgehend Ihre Festplatte formatieren und nochmal ganz von vorne anfangen? **„Wir sind zu den Zeichentischen zurückgekehrt"**, heißt es in einer Maxis-Pressemitteilung von Ende Januar. „Wenn Sie die Previews kennen, werden Sie sich an die 3D-Navigation erinnern, die im Mittelpunkt unserer Bemühungen zum Zeitpunkt der E3 stand. Auch wenn sich 3D-Navigation auf dem Papier gut anhört, reicht die derzeit verfügbare Technologie im Haushalt eines typischen *SimCity*-Spielers nicht zur Darstellung des hohen Detailgrads, den die Kunden von uns erwarten." Hört, hört! **Was Legionen von E3-Berichterstattern schon nach wenigen Mausklicks wußten, hat nun auch Maxis eingesehen: daß die 3D-Geschichte nicht so recht funktioniert.** Und das liegt bestimmt nicht an der Leistungsfähigkeit moderner PCs (wie die Maxis-Geschäftsleitung argumentiert), sondern vielmehr an der **ausgesprochen häßlichen Graue-Klötzchen-Grafik**, die sich für so ziemlich alles, nur nicht für ein Aufbau-Strategiespiel eignet. Nicht auszudenken, wenn *SimCity 3000* wie geplant im 3D-Look von *SimCopter* oder *Streets of SimCity* erschienen wäre! Der Brief von Maxis-General Manager Luc Barthelet endet mit den Worten **„Vielen Dank für Ihre Unterstützung und Ihren Enthusiasmus. Wir glauben, daß dies das beste *SimCity* aller Zeiten wird."** Mr. Barthelet, daran glaube ich mittlerweile auch wieder...

Age of Empires 2

Aufbruch in ein neues Zeitalter

Die ersten *AoE 2*-Bilder sind da! Zeitlich angesiedelt zwischen dem Untergang des Römischen Reiches und der Entdeckung Amerikas, tendiert das Echtzeit-Strategiespiel mit seiner unglaublich detailreich gerenderten Grafik stärker in Richtung Wirtschaftssimulation; beispielsweise wird mehr Wert auf das Ressourcen-Management (Eisenerz, Nahrungsmittel) gelegt. Preview in PC Games 5/98!



Kommt noch in diesem Jahr auf den Markt: Microsofts Age of Empires 2.

Age of Empires

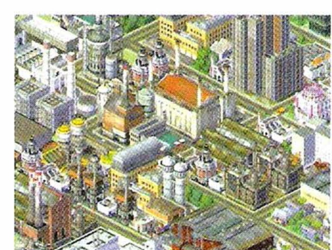
Das Imperium schlägt alles

Nach 850.000 weltweit verkauften Exemplaren ist die Nation reif für eine Zusatz-CD: Das von Microsoft autorisierte Paket (Untertitel: „Die neue Epoche") gehört zur beliebten MAXIMUM FUN-Serie und enthält vier komplett neue Kampagnen (Babylonier, Minoer, Assyrer, Phönizier), über 70 Multiplayer-Karten und das offizielle Update. Das alles gibt's für DM 29,95 im Handel.

SimCity 3000

Maxis' Zukunftsperspektiven

Vergessen Sie alle bisherigen *SimCity 3000*-Screenshots und -Infos (siehe Kolumne)! Die Städtesimulation wird *SimCity 2000*-lastiger, als viele erwartet haben. Zwischen gerenderten Wohnhäusern, Supermärkten, Fabriken und Wolkenkratzern sollen künftig Tausende einzeln (!) berechneter „Sims" spazierengehen und Auto fahren – und das auf viermal so großen Flächen! Auf der Website will Maxis zusätzliche Gebäude zum Download anbieten und Turniere veranstalten. Release: gegen Ende des Jahres!

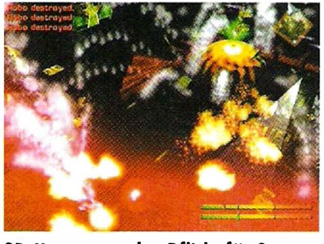


Grafik wie aus dem Bilderbuch: In SimCity 3000 werden die Metropolen wieder isometrisch dargestellt.

Robo-Rumble

Topware im 3Dfx-Rausch

Alles so schön bunt hier: Im 3D-Echtzeitstrategiespiel *RoboRumble* (siehe Demo auf der Cover CD-ROM) kontrollieren Sie 30 Missionen lang kleine Roboter-Armeen, deren Krieger sich aus einzelnen Bauteilen montieren lassen. Das effektvolle Programm läuft ausschließlich mit 3Dfx-Karten und stellt die 16 Bit-Grafik in 640x480 Bildpunkten dar. Noch im Frühling soll's rauskommen.



3D-Karten werden Pflicht für Strategen. Jüngstes Beispiel: RoboRumble.

Pizza Syndicate

Pizza Connection-Nachfolger

Im Herbst erscheint Software 2000s Wirtschaftssimulation um Pizza, Pasta und Penunzen. Zu viert im Netzwerk oder gegen sieben Computergegner werden wieder Knoblauch-Mango-Champignon-Pizzen gebacken – diesmal aus über 80 „Zutaten". Comic-Grafik, isometrische Städte, beliebig einrichtbare Restaurants, Schutzgelderpressungen und kleine Action-Einlagen sind nur ein winziger Auszug aus der langen Liste der Features.

Telegramm

Wie aus für gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen verlautet, steht der 3Dfx-Patch für *Dungeon Keeper* innerhalb der nächsten ein bis zwei Monate zur Verfügung. Insbesondere die Effekte sollen im Strategiebereich alles andere in den Dungeon stellen. Dafür wurde *Populous: The Third Coming (Populous 3)* auf den Herbst 1998 verschoben. ++++ *Anstoß 3* kommt! Schon jetzt wird bei Ascaron am Konzept für den erst 1999 erscheinenden Fußballmanager gebastelt. Spekuliert wird auf 3D-Karten-Unterstützung der Torszenen und Netzwerk-/Internet-Fähigkeit. ++++ Vier Bundesliga Manager (das Original aus dem Jahre ´87, Professional, Hattrick! und 97) ergeben den *Bundesliga Manager Champions-Pack*, der für DM 70,- verkauft wird. ++++ Wort gehalten: Wie angekündigt hat Ikarion die „Bonus-CD" an registrierte *Demonworld*-Besitzer versandt. Mit dabei: 3Dfx-Support, HiColor-Modus, Netzwerk-Option, weniger Bugs. Der Haken: Auch die Version 1.30 enthält wiederum etliche Fehler, Frustmindernde Patches sind bereits in der Entwicklung.



Sport & Rennspiele



Florian Stangl will mehr NHL-Spiele im Fernsehen

Ach, was war das schön! Jeden zweiten Tag kurvten die **besten Eishockey-Spieler** der Welt über olympisches Eis und zauberten, was die Kelle hergab. Eurosport sei Dank konnte der geneigte Frühaufsteher die besten Spiele live im Fernsehen verfolgen. Für NHL Hockey-Fetischisten ein Freudenfest, das noch dazu äußerst lehrreich war. Natürlich wurden die Leistungen der einzelnen Spieler aufmerksam analysiert und daraus **die Konsequenzen für die Teamkader im EA Sports-Spiel** gezogen. Mike Richter, der Fliegenfänger im Tor der US-Boys, wird so schnell bei keinem Rangers-Auftritt mehr zwischen den Pfosten stehen. Dagegen fällt die Entscheidung schwer, ob der tschechische Held **Dominik Hasek** oder Kanadas Hexer **Patrick Roy** zu meinem Lieblingsteam getradet werden. Leider wird die NHL im deutschen Fernsehen immer noch arg stiefmütterlich behandelt, so daß neueste Informationen aus dem Internet oder einschlägigen Fachmagazinen zusammengesucht werden müssen. Wer schon mal in den USA die **Live-Übertragung eines NHL-Spiels** samt der dazugehörigen Werbespots für **„the coolest game on earth"** gesehen hat, wird mit den lieblos zusammengeschnittenen 30 Minuten-Clips in Deutschland nicht glücklich werden. Nicht umsonst hat die NHL die **olympischen Spiele als Werbeplattform** für sich auserkoren, um schnellstmöglich auch in Europa Fuß zu fassen. Hoffen wir, daß die NHL-Bosse eine positive Bilanz ziehen und ähnlich der NBA bald zum Sprung über den großen Teich ansetzen. Ein Wochenende mit **Steve Yzerman, Wayne Gretzky** und **Uwe Krupp** sollte auch im Land von Bundes-Berti und Kaiser Franz zum guten Ton gehören. Bis dahin muß ich mich eben mit durch**zockten NHL 98-Nächten** über gefrorenem Wasser halten.

Autobahn Raser

Vollgas über den Kölner Ring

Endlich einmal etwas anderes als Formel 1 und Phantasie-Strecken: Bei *Autobahn Raser* der holländischen Entwickler Davilex Software heizen Sie über acht deutsche Autobahnen und dürfen sich sogar nach Berlin, Köln, Hamburg und München hineinwagen. Dabei treffen Sie auf alle möglichen anderen Fahrzeuge vom Trabant bis zum Porsche, geraten in Staus, stoßen auf Verkehrskontrollen oder Baustellen und dürfen sich nicht von der Polizei erwischen lassen. *Autobahn Raser* basiert auf dem nur in Holland erschienenen *A2 Racer* und wurde speziell für den deutschen Markt angepaßt, damit Sie so bekannte Orte wie das Brandenburger Tor wiedererkennen. Das auf leichte Zugänglichkeit getrimmte Rennspiel soll im Mai in Deutschland auf den Markt kommen.



Mit Autobahn Raser dürfen Sie auf deutschen Highways ohne Reue Vollgas geben.

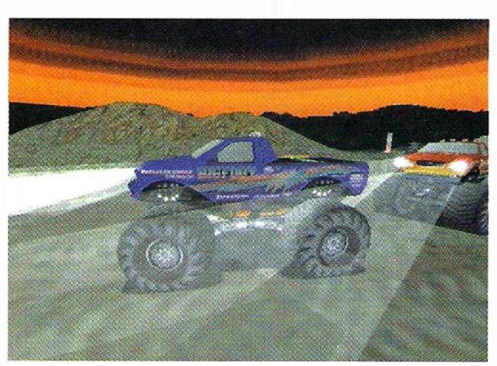
Moto Racer 2

Delphine Software werkeln gerade am Nachfolger ihres Motorrad-Rennspiels *Moto Racer*, der neben einer verbesserten Grafik-Engine einen Strecken-Editor im Programm enthalten soll. Mit der Maus klicken Sie einfach einen Teil des Kurses an und ziehen ihn an einen neuen Ort, während der PC anhand von „Splines" für einen weichen Kurvenverlauf sorgt. *Moto Racer 2* soll noch im Juni erscheinen.

Monster Truck Madness 2

Schlammfahrten mit Microsoft

Im Mai soll *Monster Truck Madness 2* von Microsoft erscheinen, das gegenüber seinem Vorgänger nicht nur deutlich bessere Grafiken, sondern auch neue Features aufweist. Neben Nachtfahrten, neuen Strecken und veränderlichen Wetterbedingungen werden diesmal auch die Trucks bei jedem Crash eindrucksvoll deformiert. Das Spiel wird außer den gängigen 3D-Grafikkarten auch AGP und die Force Feedback-Technologie unterstützen. Außerdem wird Microsoft für *Monster Truck Madness 2* Turniere in der Internet Gaming Zone anbieten.

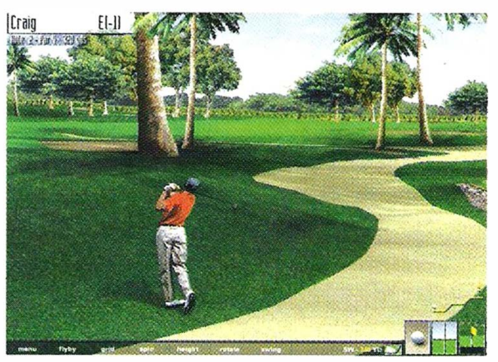


Neben der verbesserten Grafik wird es bei Monster Truck Madness 2 erstmals Nachtfahrten geben.

Microsoft Golf 1998

Neue Kurse und Internet-Anbindung

Ebenfalls im Mai erscheint voraussichtlich die neueste Version von Microsofts erfolgreicher Golf-Simulation. Diesmal dürfen Sie auf den Plätzen Teeth of the Dog, Casa de Campo Resort in der Dominikanischen Republik und Bay Harbor an den Ufern des Lake Michigan abschlagen und putten. Grafik und Ballphysik wurden verbessert, zusätzlich gibt es neben fachmännischen Kommentaren so verheißungsvolle Spielmodi wie Scramble und Bingo-Bango-Bongo. In der Internet Gaming Zone dürfen Sie wahlweise mit oder gegen andere Golfer zu einem Turnier antreten.



Microsoft Golf 1998 bietet erstklassige 3D-Grafiken.

Tiger Woods Golf

Electronic Arts und Golf-Profi Tiger Woods werden künftig eng zusammenarbeiten, um ein Tiger Woods-Golfspiel auf den Markt zu bringen. Außerdem wird Woods bei der Weiterentwicklung der *PGA Tour*-Serie von EA Sports als Berater fungieren. Wie verlautete, wird Tiger Woods die nächsten vier Jahre bei dem Spieleriesen unter Vertrag stehen. Veröffentlichungstermine wurden noch keine genannt.



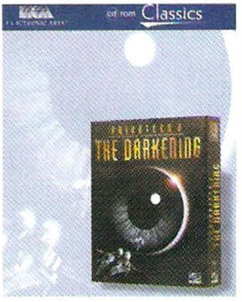
Budget, Collections, Editions

Jeden Monat präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle eine Liste mit aktueller Budget-Software.

Titel	Empf. VK
Koch Media	
Big 10	DM 49,95
3 Mega Games Si-Fi	DM 79,95
MegaPack 8	ca. DM 100,-
Replay (GT Interactive)	
3 Skulls of the Toltecs	ca. DM 30,-
Deadlock	ca. DM 30,-
Sierra Originals (CUC)	
Aces of the Deep	DM 29,95
Aces over Europe	DM 29,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Outpost	DM 29,95
Police Quest SWAT	DM 29,95
Shivers	DM 29,95
Space Quest 6	DM 29,95
Woodruff	DM 29,95
Classics (Funsoft)	
Afterlife	DM 39,95
Ascendancy	DM 39,95
Biing!	DM 39,95
Comanche	DM 29,95
Der Planer 1+2	DM 29,95
Doppelpass	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Fatal Racing	DM 29,95
Flight Unlimited	DM 39,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Pole Position	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
SWIV	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
Tie Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
Werewolf	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Softprice (Bomico)	
Die Fugger 2	ca. DM 30,-
Trivial Pursuit	ca. DM 40,-
WarCraft 2	ca. DM 40,-
Zork: Nemesis	ca. DM 40,-
Green Pepper (Novitas)	
Battle Stations	DM 9,95
Airlines	DM 19,95
Cyclemania	DM 19,95
Jack Nicklaus	DM 19,95
Jagd auf Roter Oktober	DM 19,95
Crusade	DM 19,95
Das Amt	DM 19,95
Der Planer	DM 19,95
Panzer General	DM 19,95
Kixx (Eidos Interactive)	
Das Rätsel des Master Lu	DM 29,95
Johnny Bazookatone	DM 29,95
Olympic Games	DM 29,95
Olympic Soccer	DM 29,95
Shellshock	DM 29,95
Thunderhawk 2	DM 29,95
White Label (Virgin)	
7th Guest & 11th Hour	DM 34,95
Baphomets Fluch	DM 24,95
Toonstruck	DM 24,95
Z	DM 24,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Destruction Derby	DM 29,95
Dicsworld 2	DM 39,95
Ecstatica	DM 29,95
Lemmings 3D	DM 29,95
WipEout	DM 29,95
Classic (Electronic Arts)	
KKND	ca. DM 40,-
Magic Carpet 2	ca. DM 40,-
Privateer 2	ca. DM 40,-
SimCity	ca. DM 40,-
Time Commando	ca. DM 40,-
Ultima8	ca. DM 40,-
Wing Commander 4	ca. DM 40,-

Privateer 2 – The Darkening

Dunkle Vergangenheit



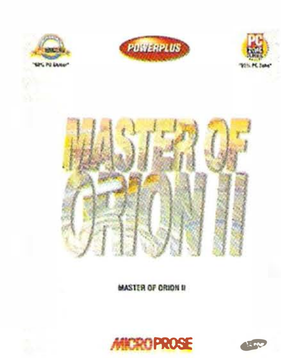
Privateer 2 spielt im Wing Commander-Universum.

Nach dem Absturz Ihres Raumschiffes finden Sie sich mit sehr wenig Geld im Raumhafen von Hermes wieder. Zu Beginn dieses Actionspiels sind Sie darauf angewiesen, kleinere Aufträge zu erfüllen. Da es im Universum aber nur so vor durchtriebenen Halunken wimmelt, sind Sie ein ums andere Mal dazu gezwungen, Ihre Frachtgüter vor den Piraten zu beschützen und zu verteidigen. Haben Sie erst genug Geld auf der hohen Kante, dann ist es auch möglich, ein größeres und besser bewaffnetes Raumschiff zu erstehen, um lukrativere Jobs annehmen zu können.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 40,-

Masters of Orion 2

Zwischen Andromeda und Orion



Ein rundenbasiertes Strategiespiel der anderen Art.

Aus insgesamt 13 außerirdischen Rassen können Sie sich Ihren persönlichen Favoriten auswählen und damit beginnen, deren Heimatplaneten zu vervollkommnen. Wird diese Welt zu klein, so können Sie mit Hilfe der Colony Ships neue Siedlungen auf anderen Planeten errichten. Dieses äußerst komplexe rundenbasierte Strategiespiel fordert neben diplomatischem Geschick und einem wohlüberlegten Handeln auch hohes Durchhaltevermögen bei den zu absolvierenden Aufträgen.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 29,95

Die Stadt der verlorenen Kinder

Gestohlene Träume

Dieses Adventure basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm von Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro. Der Ort der Handlung ist eine Ölplattform mitten im Meer, auf der ein äußerst seltsamer Zeitgenosse haust. Da er nicht träumen kann, kidnappt er kurzerhand Kinder aus der nahegelegenen Hafenstadt, verschleppt sie auf seine Bohrinsel und versucht dort, eine Methode zu entwickeln, um ihnen die Träume zu rauben. Ihre Aufgabe besteht darin, diesem Schurken das Handwerk zu legen.

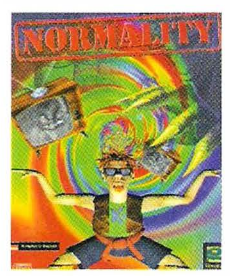
Empfohlener Verkaufspreis: DM 29,95



Helfen Sie den Kindern die Träume zu behalten.

Normality

Heute schon gezappt



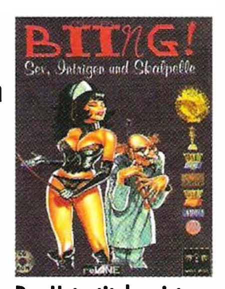
Normal? Normality! Ein abgedrehtes Adventure.

Bei diesem witzigen Adventure schlüpfen Sie in die Rolle von Kent, dem Träumer, und erkunden dabei die Stadt Neutropolis. Auf dem Weg durch die Stadt haben Sie so einige Puzzles zu lösen, die nicht immer einen linearen Gedankengang erfordern. Für jede gelungene Aktion werden Sie mit einer kurzweiligen Videosequenz belohnt, und die teilweise bizarre Handlung wird Ihnen des öfteren ein Schmunzeln entlocken.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 39,95

Biing!

(Bek)nackte Tatsachen



Der Untertitel weist auf die Handlung hin.

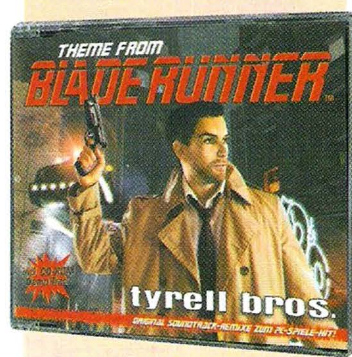
In der Rolle des Geschäftsführers einer reichlich verrückten Privatklinik verfügen Sie über eine Verwaltung samt Personalbüro. Zudem pflegen Sie in dieser Wirtschaftssimulation auch noch Kontakte zu Immobilienmaklern, um Grundstücksparzellen zu kaufen und darauf Lager, Warte- und Krankenzimmer, Küchen, Operationssäle und Intensivstationen aufzubauen. Mit finanziellen Drahtseilakten müssen Sie nun versuchen, Ihre Klinik am Leben zu erhalten. Eine Pleiten, Pech und Pannen-Phase ist ganz natürlich.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 39,95

Competition

Virgin Interactive verlost in Zusammenarbeit mit PC Games kleine Raritäten zum Thema *Blade Runner*, dem Spiel zum Kultfilm. Sie können folgende Preise gewinnen:

5x Blade Runner-Modell
20x Soundtrack zum Spiel
20x Blade Runner T-Shirt



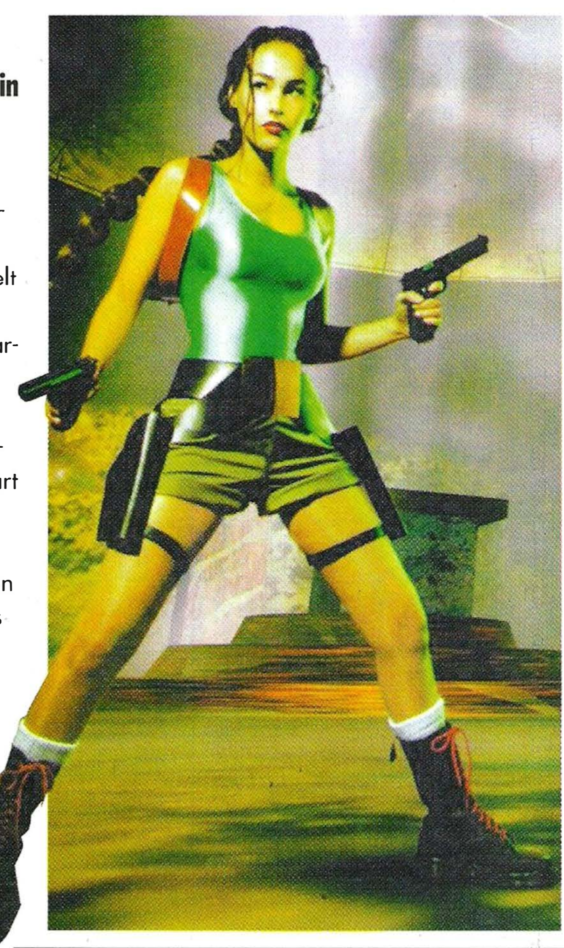
Schicken Sie einfach eine Postkarte mit Ihrer Adresse an:

Computec Verlag • Redaktion PC Games
Kennwort: Blade Runner
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Lara Croft

Vanessa Demouy als Tomb Raider-Heldin

Eidos Interactive hat für ein französisches Computerspielemagazin ein Fotoshooting organisiert, in dem das begehrte französische Topmodel Vanessa Demouy als *Tomb Raider*-Heldin Lara Croft auftritt. Es handelt sich jedoch – entgegen vieler Gerüchte – nicht um die Nachfolgerin der Ex-Lara-Darstellerin Rhona Mitra. „Die Fotosession mit Vanessa Demouy war lediglich ein PR-Gag und nicht etwa der Auftakt zu einer langfristigen Zusammenarbeit", erklärt Vincent Pargney, Marketing Director von Eidos Interactive Deutschland. „Wir werden in Zukunft bis auf wenige Ausnahmen davon absehen, Lara durch reale Models weiter zu personifizieren. Schließlich haben wir Lara Croft durch unsere Zusammenarbeit mit den SZM-Studios auf digitale Weise Leben eingehaucht, so daß sie künftig TV-Shows moderieren und Interviews führen kann."



Vanessa Demouy wird entgegen vieler Gerüchte nicht das neue Lara Croft-Model.



Wing Commander Movie

Dreharbeiten zum 27-Millionen-Dollar-Film starten im April

Eine Reihe bekannter Schauspieler weist eine kürzlich veröffentlichte Darstellerliste für den Kinofilm zur Weltraumsaga *Wing Commander* auf. Der 22jährige Freddie Prinze Jr. übernimmt die Rolle von Christopher Blair, und Matthew Lillard wird als Todd „Maniac" Marshall an seiner Seite kämpfen. Beide Nachwuchstalente machten durch ihre Auftritte in Gruselstreifen auf sich aufmerksam, Matthew Lillard spielte unter anderem in Wes Cravens *Scream* eine Hauptrolle. Die echten Stars sind allerdings Jürgen Prochnow, der zuletzt in *Air Force One* neben Harrison Ford zu sehen war, und Malcolm McDowell, einer der letzten großen Charakterdarsteller. Für die beiden Veteranen ist das Thema *Wing Commander* kein Neuland. Prochnow lernte das rauhe Pilotenleben in *Privateer 2: The Darkening* kennen, Malcolm McDowell verkörperte schon zweimal Admiral Tolwyn in *Das Herz des Tigers* und *Der Preis der Freiheit*. Der Film soll auf den ersten vier Teilen basieren, Chris Roberts will als Regisseur allerdings darauf achten, daß auch Kinobesucher, die die Spieleserie nicht kennen, trotzdem auf ihre Kosten kommen: „Der Film wird die gesamte Bandbreite an Action und visuellen Effekten bieten, die die weltweit Millionen von *Wing Commander*-Fans erwarten." Um das umzusetzen, bekommt Roberts von 21st Century Fox hochkarätige Filmprofis zur Seite gestellt. Todd Moyer war Co-Produzent von *Die Maske*, und Thierry Arbogast arbeitete als Director of Photography bereits bei *Nikita* und *Das fünfte Element* mit.

Seit dem 15. Februar läuft in Luxemburg die Vorproduktion, die eigentlichen Dreharbeiten zum 27-Millionen-Dollar-Projekt starten aber erst im April. Wir werden Sie auf dem laufenden halten.



Freddie Prinze Jr. spielt den jungen Christopher Blair (oben).

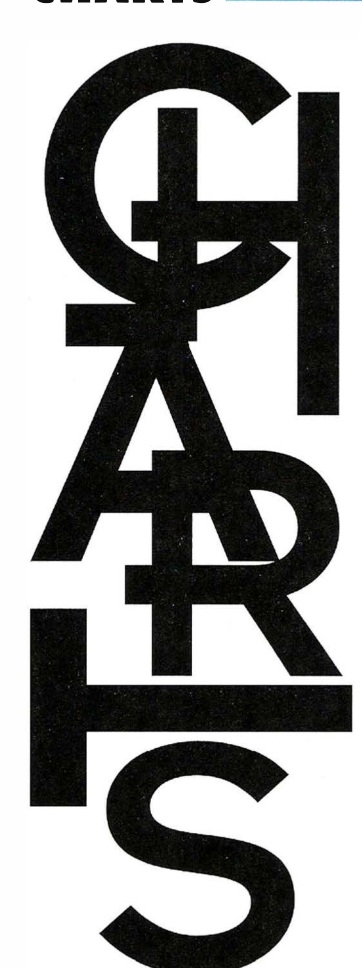
Malcolm McDowell übernimmt wie in Wing Commander 3 und Wing Commander 4 die Rolle von Admiral Tolwyn (rechts).

„Ich habe zwei große Leidenschaften, Spiele und Filme", meint Chris Roberts.



Jürgen Prochnow wird ebenfalls im Wing Commander Movie zu sehen sein.

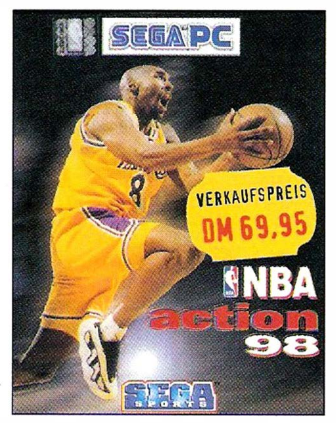




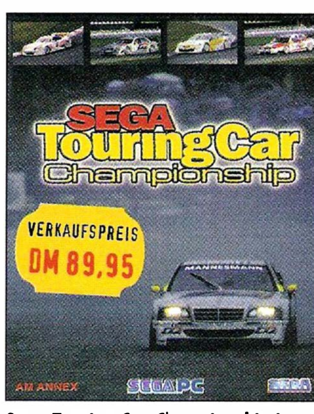


TOP TWENTY CD-ROM SPIELE

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Gold Games 2	TopWare
2	-	Titanic	Bomico
3	2	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
4	3	C&C 2: Vergeltungsschlag	Westwood Studios
5	8	FIFA 98: Die WM-Qual.	EA Sports
6	7	Age of Empires	Microsoft
7	5	Wing Commander: Prophecy	Origin
8	-	Lords of Magic	CUC Software
9	9	Flight Simulator 98	Microsoft
10	6	Riven – The Sequel to Myst	Brøderbund
11	-	Die Siedler 2 Gold	Blue Byte
12	16	C&C 2: Gegenangriff	Westwood Studios
13	11	Monkey Island 3	LucasArts
14	-	3D Ultra Pinball – Lost Cont.	CUC Software
15	-	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood Studios
16	12	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
17	4	Blade Runner	Westwood Studios
18	14	Need 4 Speed 2 SE	Electronic Arts
19	17	NHL 98	EA Sports
20	18	Worms 2	Team 17



Ein heißer Aspirant für die Charts: NBA Action 98 von Sega.



Sega Touring Car Championship ist ein Rennspiel mit Original-Lizenz.



Steve Jacksons Lionhead-Tagebuch, Teil 4

BLAH!

Wir hatten mehrere Leute mit dem Entwurf eines Firmenlogos beauftragt: eine professionelle Designagentur, einen befreundeten Grafiker und sogar einen Zeichner von 2000AD, einer britischen Comicserie. Nach einiger Zeit befanden wir den Entwurf von Evie McLaughlin, einer Hausfrau und Mutter, die bereits das Bullfrog-Logo gestaltete, als den schönsten.



Peter Molyneux testet Jonty Barnes' neue Wall Hugging-Routine, um von ihm das Spiel Final Fantasy VII einfordern zu können.

Im September bekam Lionhead seinen ersten Virus. Ich glaube, wenn man in dieser Branche arbeitet, sind solche Vorfälle unvermeidlich. Entzückt, daß wir uns für ihr Design entschieden hatten, verteilte Evie zahllose Disketten, die das Logo in den verschiedensten Formaten enthielten. Diese Disketten wurden überall herumgereicht, da sich jeder von uns eigene Desktophintergründe und Screensaver basteln wollte. Plötzlich ließen Marks Lautsprecher roten Alarm (bekannt aus *Star Trek*) erklingen. „Scheiße! Ein Virus!" „Welcher?" „Was macht er?" Da ich mir noch nie einen Virus eingefangen hatte, war ich völlig verängstigt. Würde die Arbeit von acht Wochen plötzlich in das Nirvana verdampfen, sobald sich der Virus ins Netzwerk vorgearbeitet hat? Wir versammelten uns um Marks Rechner, da Mark der einzige Kollege war, der einen Virenscanner installiert hatte. Dank ThunderBYTEs Antivirus war sein Rechner bald geheilt, und mit der Sharewareversion konnten wir auch unsere anderen Rechner impfen.

Zwei neue Mitarbeiter traten diesen Monat ihre Arbeit an. Beide waren Mitglieder im *Dungeon Keeper*-Team, die bei Bullfrog gekündigt und den ganzen Sommer über Urlaub gemachten hatten. Jonty Barnes ist ein wahres Energiebündel und wird sich um Teile der Künstlichen Intelligenz kümmern. Seine erste Aufgabe war es, eine „Wall-Hugging"-Routine zu entwickeln, die den kürzesten Weg zwischen zwei Punkten in einem Labyrinth berechnet. Er bot Peter eine Wette an: Wenn er es schaffen würde, das Programm zum Absturz zu bringen, würde Jonty ihm das Spiel *Final Fantasy VII* kaufen. Wenn es den Test bestehen sollte, müßte Peter Jonty das Spiel kaufen. Peter verlor die Wette.

Der andere Neuling ist Mark Healey, unser persönlicher Radikaler. Egal wie spät es ist, Mark sieht immer aus, als käme er gerade erst aus dem Bett. Er trägt meist bunte Haare, Wanderstiefel, viel zu große T-Shirts und manchmal einige Ringe durch die Nase... Er fährt übers Wochenende öfters nach Amsterdam, den Grund dafür will er mir nicht verraten. Er ist ein Teilzeit-Rockgitarrist und -Drummer. Ihn im Büro antreffen zu wollen, ist hoffnungslos. Aber er ist ein brillanter Computerkünstler: Knapp 95 Prozent der *Dungeon Keeper*-Grafiken stammen aus Marks mächtiger Maus. Als ich ihm einmal über die Schulter geschaut habe, ließ er gerade über einer blauen Hügellandschaft das Wort „BLAH" schweben,



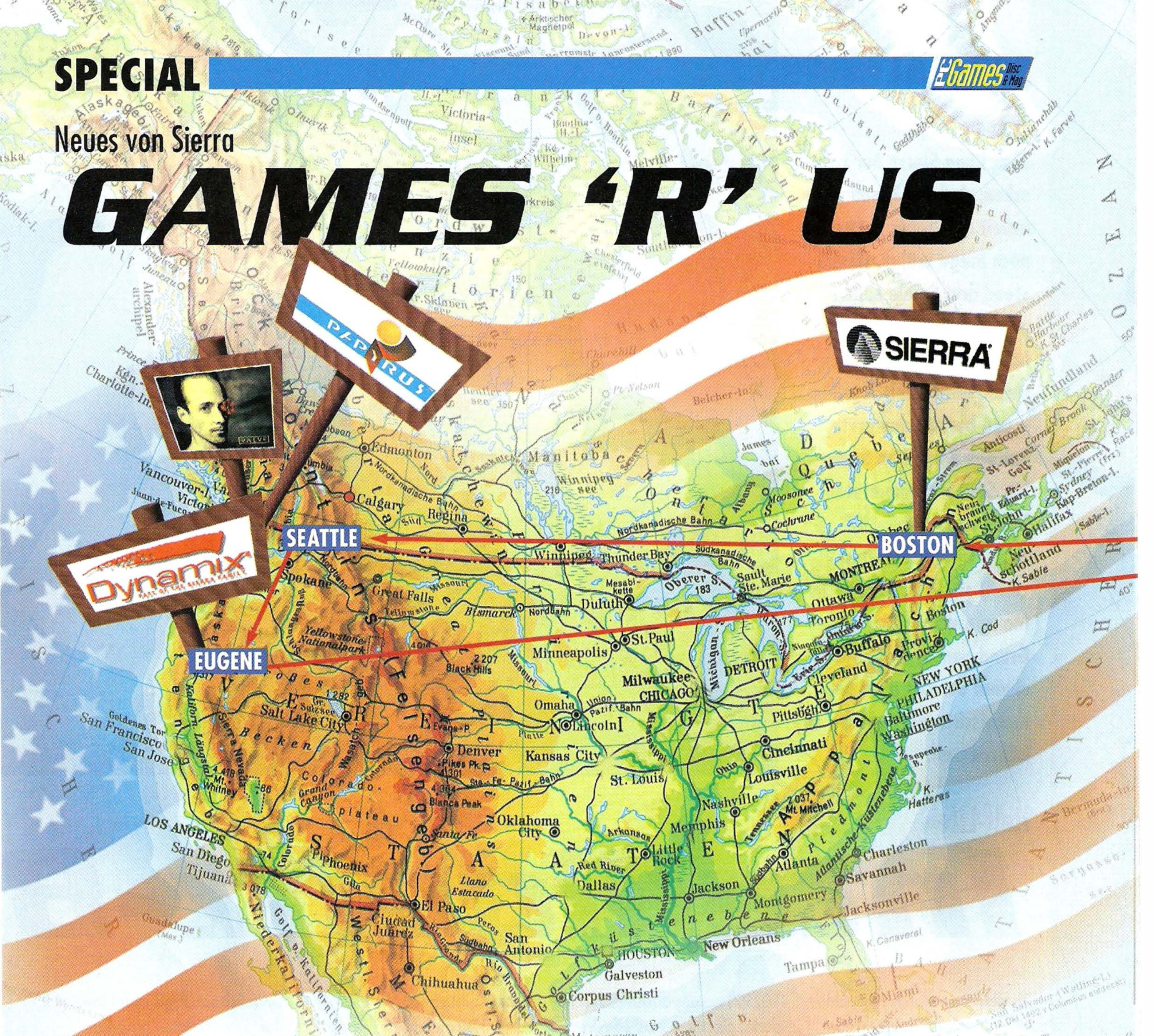
Mark Healey arbeitet außer an „BLAH" auch an den Grafiken von Lionheads erstem Spiel Black and White. Im rechten Monitor sind zwei Testgrafiken des Spiels zu erkennen.

kurze Zeit später ließ er es aus dem rötlichen Himmel schneien. Da uns die zugrundeliegende Software über 7.000,- Mark gekostet hat, gehe ich davon aus, daß er mit sehr wichtigen Dingen beschäftigt ist...

Steve Jackson ■

Neues von Sierra

GAMES 'R' US

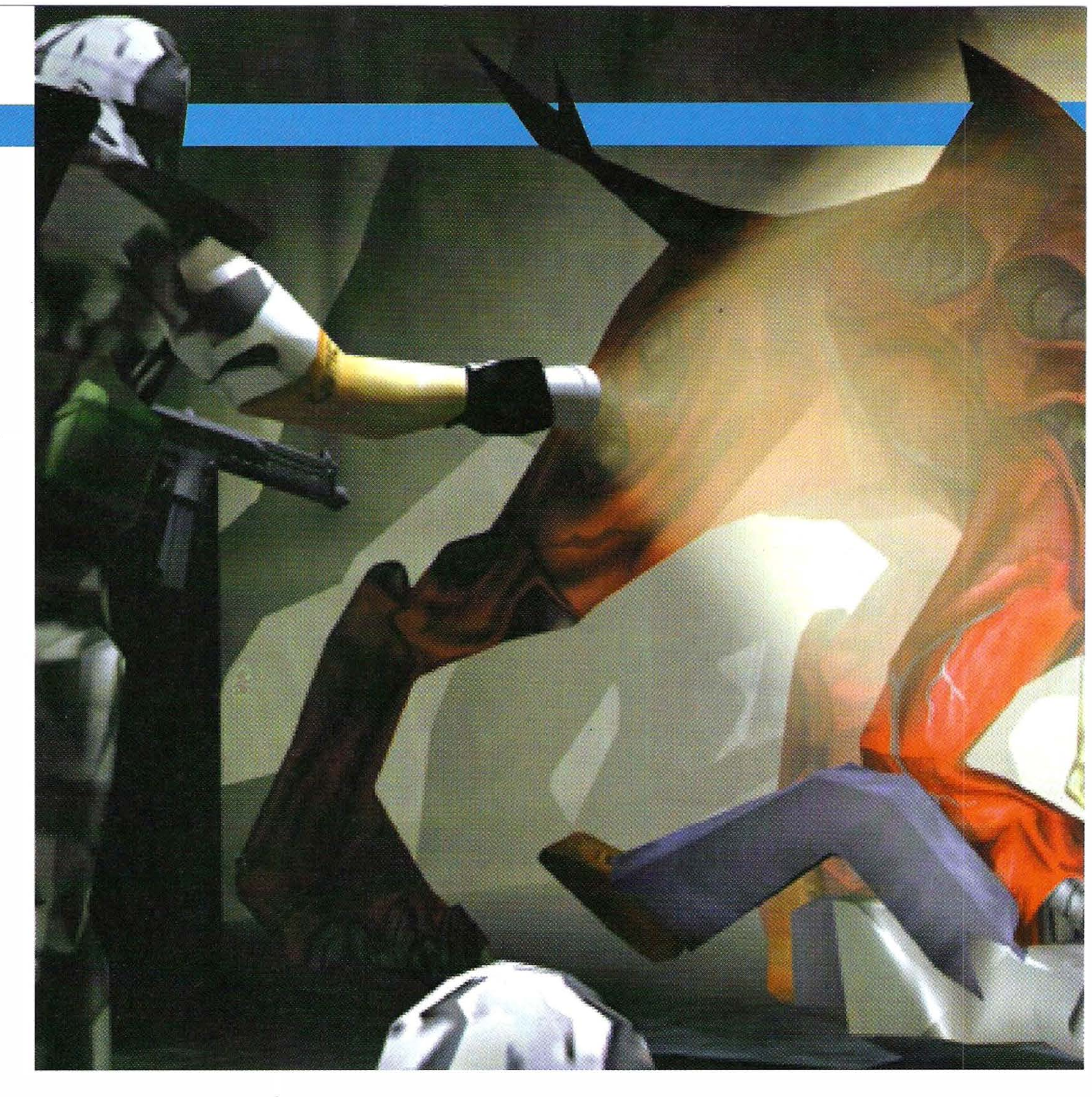


Welche Assoziationen weckt der Name Sierra bei Ihnen? Falls Sie dem Kreis der PC-Spieler schon einige Jahre angehören, müßte jetzt eigentlich das Wort „Adventures!" über Ihrem Kopf aufleuchten. Genau – der Firma Sierra verdanken wir so erfolgreiche Adventure-Serien wie *Leisure Suit Larry, King's Quest, Space Quest, Police Quest* oder *Quest for Glory.*

Allerdings ist das nur die halbe Wahrheit, denn die genannten Titel stammen allesamt von Sierra Northwest – und das ist lediglich die Zentrale des Konzerns, dem in den USA inzwischen ein Marktanteil von über 25% zugerechnet wird. Die anderen Entwickler, deren Produkte ebenfalls das Sierra-Logo tragen, heißen Papyrus, Dynamix, Impressions, Berkeley Systems und Synergistic So tware. Seit kurzem leisten auch Valve So tware *(Half-Life)* und Blizzard Entertainment (*Diablo, Warcraft* etc.) einen Beitrag zum Unternehmensergebnis – allerdings nicht als Teil der Sierra-Gruppe, sondern wegen eines Distributionsvertrages (Valve) bzw. als gleichberechtigter Partner (Blizzard). Ein unterhaltsameres Thema als die Firmenstruktur sind freilich ihre Spiele. Bereits für Weihnachten 1997 waren so vielversprechende Veröffentlichungen wie *Half-Life, Grand Prix Legends, King's Quest 8, Quest for Glory 5* und *Gabriel Knight 3* angekündigt. Leider wurde die ganze Liste, so wie sie hier steht, auf das Jahr 1998 verschoben. Thomas Borovskis nutzte die Spieleflaute nach Jahreswechsel, um diesen Verschiebungen auf den Grund zu gehen. Bei einer Rundreise mit den Stationen Boston (Papyrus), Seattle (Sierra Northwest und Valve) und Eugene (Dynamix) informierte er sich über den Entwicklungsstand der wichtigsten Produkte. Auf den nächsten sieben Seiten er ahren Sie, welche Spiele ihn am meisten beeindruckt haben. Über den Rest des Sierra-Lineups – *Earthsiege 3, Larry's Casino, NASCAR Racing 3* etc. – wird in den nächsten Monaten noch gesondert zu lesen sein.

Index

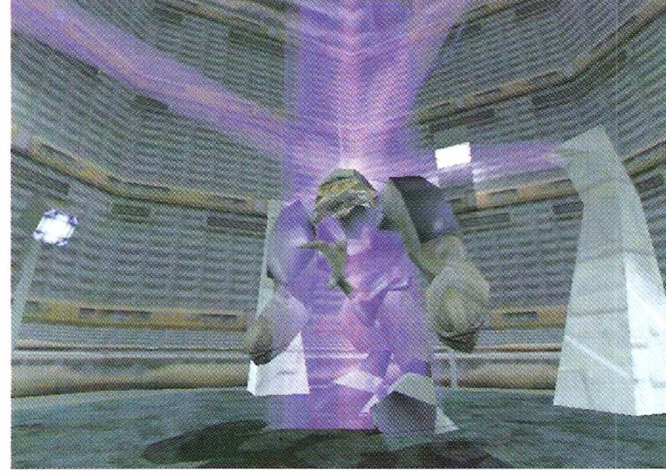
Man kann Sierra nur wünschen, daß die Zusammenarbeit mit Valve Software noch lange währt. Mindestens drei Spiele sollen von dem jungen Publisher im Auftrag des Branchenriesen entwickelt werden – und bereits das erste hat das Zeug zum Superhit. Seit unserem ersten Bericht über Half-Life (engl. für „Halbwertszeit") sind mehr als sechs Monate vergangen – Grund genug, sich noch einmal vor Ort über die technischen Fortschritte zu informieren.



Half-Life

Intelligenz-B

Zu den am meisten vernachlässigten Features in 3D-Actionspielen zählt naturgemäß die Story. Besonders kraß drückte das einst Jay Wilbur von id-Software aus, als er der Weltöffentlichkeit den ersten Teil der *Quake*-Serie präsentierte: „Um die Handlung kümmern wir uns erst, kurz bevor das Spiel in die Läden kommt. Grafik und Gameplay sind einfach wichtiger". Marc Laidlaw, Autor der Hintergrundgeschichte von *Half-Life*, setzt da andere Prioritäten. Der Gewinner des internationalen „Horror-Gilden-Awards" von 1996 schrieb eine Geschichte, in der nicht auf den ersten Blick erkennbar ist, wer oder was Gut und Böse ist. Wie unser erstes Preview (siehe PC Games 10/97) bereits ausführlich schilderte, gibt es in *Half-Life* drei unabhängig voneinander agierende Parteien: Aliens, die aus einem Raketenbunker heraus eine Invasion starten, Soldaten, die genau das verhindern wollen – sowie eine Handvoll Wissenschaftler, deren Forschungen den ganzen Schlamassel verursacht haben. Der Spieler übernimmt nicht etwa die Rolle des Soldaten, sondern die eines Wissenschaftlers, der zufällig zwischen die Fronten gerät. Marc Laidlaws Absicht war es, eine Story zu schreiben, in welcher der Spieler ausnahmsweise einmal nicht im Mittelpunkt steht. Bevor er sich einmischt, sollte er verstanden haben, was sich um ihn herum abspielt. Im Bunker gibt es ein ökonomisches System, eine Art lebendiger Gesellschaft. Die Aliens pflanzen sich fort, zeigen soziales Verhalten und machen teilweise sogar Jagd aufeinander. Die Soldaten hingegen wenden militärische Taktiken an, gehen als geschlossene Formation vor und verhalten



Die Echtzeit-Lichteffekte sind wirklich atemberaubend. Solche Farbverläufe waren bislang nur in vorgerenderten Szenen zu bewundern.

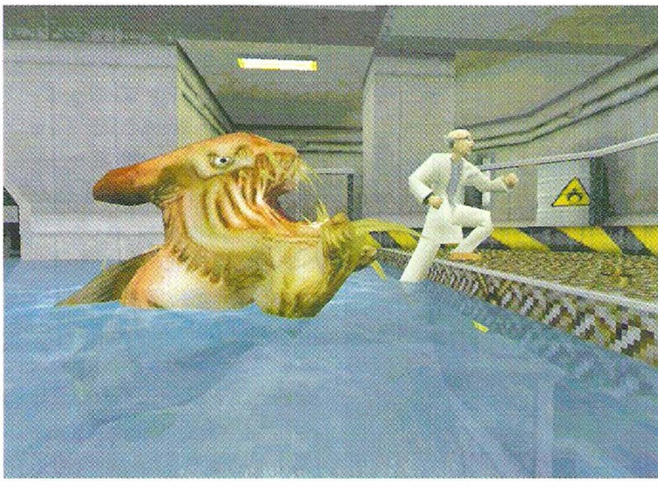




estien

sich somit völlig anders als die Aliens oder die Handvoll im Bunker verbliebener Wissenschaftler, die sich vor Angst fast in die Hose machen.

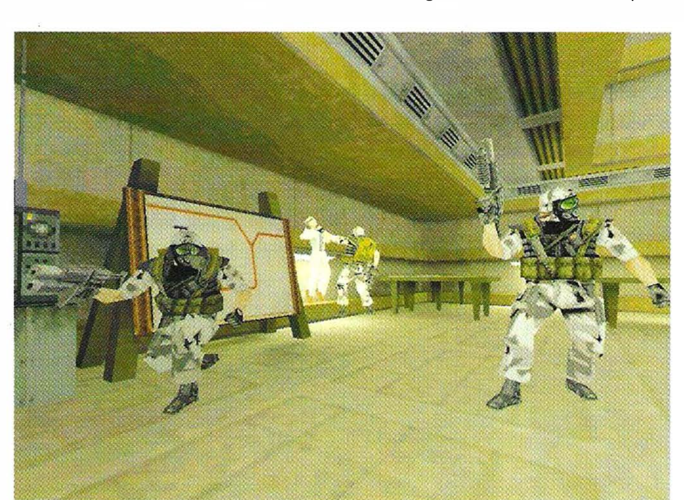
Daß für diese Science-Fiction-Story keine 08/15-Gegnerintelligenz ausreichen würde, wußte Gabe Newell von Anfang an. Der begeisterte 3D-Action-Spieler und Gründer von Valve Software ließ sich von einem jungen Mitarbeiter unlängst demonstrieren, wie man mit einer bloßen Axt auch das stärkste id-Monster austricksen kann – einfach indem man die Schwächen der KI in der Nähe von Wänden ausnutzt.



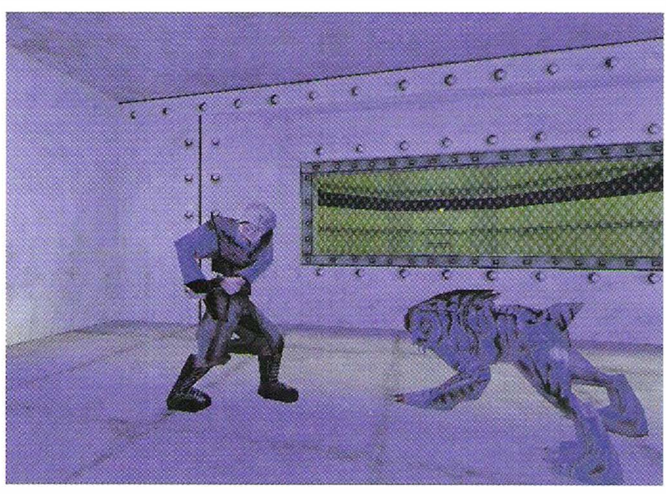
Die Wissenschaftler – der Spieler ist einer von ihnen – stehen zwischen zwei starken Fronten. Sowohl Aliens als auch Soldaten wollen ihnen ans Leder.

Das Monster: ein soziales Wesen?

Doch wo führt das hin? „Ein geübter Spieler verhält sich nach einiger Zeit genauso mechanisch-stupide wie die KI", meint Newell. In *Half-Life* wird das anders werden: Weder die Aliens noch ihre Gegenpartei, die Soldaten, sehen den Tod des Spielers als alleinigen Lebensinhalt – sie haben auch noch andere Probleme. Bei Valve ist man selbst überrascht, wie unvorhersehbar sich die virtuellen Kreaturen inzwischen verhalten. Drehbuchautor Marc Laidlaw verblüfft: „Neulich wollte ich ein paar US-Reportern demonstrieren, wie man mit drei KI-Verbündeten eines der stärkeren Monster aufmischt. Ich hatte die Szene kurz vorher probegespielt und war total baff, als sich meine Helfer in der selben Situation ganz unvermittelt aus dem Staub machten. Auch der dritte und vierte Anlauf führte jeweils zu einem anderen Ende. Genau das macht eine gute KI aus: Sie muß logisch sein, aber nicht einfach zu durchschauen." Das funktioniert im gegenwärtigen Entwicklungsstadium bereits wie



Der Spieler entscheidet selbst, ob er in die sogenannten „Scripted Sequences" eingreift. Rettet er seinen Freund oder schont er sein eigenes Leben?



Manche Probleme lösen sich von selbst. Wer hier interveniert, ist selbst schuld – denn so wie es aussieht, hat der Spieler bald einen Feind weniger...



geschmiert: Manche Alien-Arten schließen sich zu Jagdgesellschaften zusammen, rekrutieren Artgenossen (nach dem Motto: „Kommt mit, Leute – Zweibeiner auf elf Uhr!"), ziehen sich aber auch schleunigst zurück, wenn ihr Leben in Gefahr ist. Das sogenannte Verhaltens-Modul jedes Lebewesens wägt ständig ab, ob eine Handlung überhaupt Sinn macht. Typische Fragestellungen der KI sind: Wie gesund sieht der Spieler noch aus? Wohin will er? Wieviele Artgenossen sind in meiner Nähe? Habe ich eine Chance, den Kampf zu überleben? Diese Informationen bezieht ein Monster natürlich nicht telepatisch, sondern mit Hilfe seiner fünf (eigentlich: drei) Sinne. Und die sind für jede Gattung unterschiedlich. Manche Monster können sehen, hören und riechen. Andere sind alleine auf ihr Gehör angewiesen, während die gemeinsten unter ihnen sogar Fährten wittern und verfolgen können. Analog die Soldaten: Sie verlassen sich auf ihr Gehör und ihre Augen.

Die Grafik: das Feinste vom Feinen

Daß *Half-Life* „lediglich" auf der *Quake*-Engine basiert, wird umso unfaßbarer, je genauer man hinsieht. Keine Spur von



Auch außerhalb des Bunkers macht die Grafik-Engine eine gute Figur. Die Hueys können zwar nicht geflogen, dafür aber vom Himmel geholt werden.

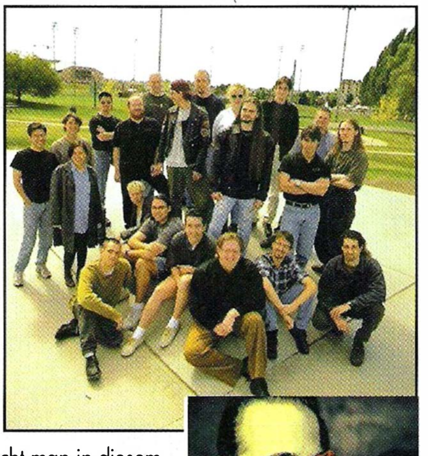
graubraunen Wänden und düsterer Kellerstimmung. *Half-Live* lebt vielmehr von seinen Farb- und Streulichteffekten. Die für die Beleuchtung zuständigen Programmroutinen erlauben nicht nur „echtes" Mischlicht (rotes + gelbes + blaues Licht = weißes Licht), sondern sogar die Simulation defekter Neonröhren oder rote Notbeleuchtung. Gabe Newell über die 3D-Engine: „Wir mußten die id-Engine in den letzten Monaten komplett umschreiben. Das Vertex-Animationssystem wurde durch Ken Birdwells Skelett-Animation ersetzt (siehe PC Games 10/97). Wir erweiterten den Code um 16 Bit-Software-Rendering und entwickelten unsere eigene GL-Schnittstelle." Nach Ansicht des Ex-Microsoft-Managers rührt das monoton-graue Aussehen vieler 3D-Actionspiele allein daher, daß nur 256 Farben genutzt werden anstatt der 65.535 möglichen. Erst der Schritt zu 16 Bit-Farben ermöglichte Neuerungen wie Lichtmischung, metallische

Gruselkabinett

Es ist immer noch nicht klar, wieviele Non-Player-Charaktere es in *Half-Life* letztendlich geben wird. Die Angaben schwanken zwischen 25 und 70 verschiedenen. Ken Birdwell, der für das Animationssystem verantwortlich zeichnet, müßte es eigentlich genau wissen. Er erzählte uns, daß bereits mehr als siebzig Skelette für *Half-Life* ausgearbeitet wurden. Momentan ist der studierte Kunstmaler und Photograph zusammen mit einigen Kollegen damit beschäftigt, die entschärften Texturen für die deutsche Fassung zu entwerfen. Sie sehen eine kleine Auswahl bereits fertiggestellter Charaktere für die englische Version.

Ken Birdwell, Animations-Engineer

Manpower



Valve Software wurde 1996 von Gabe Newell und Mike Harrington gegründet. Die beiden Ex-Microsoft-Mitarbeiter sicherten sich eine Lizenz von id-Softwares *Quake*-Engine, unterzeichneten einen vorläufigen Distributionsvertrag mit Sierra und heuerten ein Team von mehr als 20 Leuten an. Nach echten Newcomern sucht man in diesem Grüppchen vergeblich – denn die Aufzählung der Titel, an denen Valve-Mitarbeiter maßgeblich beteiligt waren, füllt nahezu eine DIN A4-Seite. Die bekanntesten Beispiele: *Aces of the Pacific, Pirates Gold, Civilization, Duke Nukem 3D, Doom 64, F-15 Strike Eagle, Gunship 2000, Rise of the Triad, Shadow Warrior, Zork Nemesis.* Obwohl diese Aufzählung gewisse Ähnlichkeiten mit dem BPjS-Report („Index") aufweist, sind Rückschlüsse auf Half-Life – zumindest für Deutschland – nicht erwünscht. Da der Vertriebspartner Sierra großen Wert auf seinen unbescholtenen Ruf legt, werden parallel zwei unterschiedliche Versionen entwickelt – eine für Deutschland und eine für den Rest der Welt (klingt verrückt – oder?). Welches Projekt nach *Half-Life* in Angriff genommen wird, wollte Gabe Newell noch nicht verraten. Unserer Meinung nach deutet alles auf ein weiteres 3D-Actionspiel hin – denn gerade in diesem Genre ist Valve Know-how-mäßig schwer zu schlagen. Für Freaks: Unter **http://www.valvesoftware.com/people.htm** finden Sie eine komplette Namensliste mit kurzen Lebensläufen.



Die Aliens dringen durch eine Art „Magisches Portal" in die Forschungsstation ein. Das Dimensionstor ist fast zu schön, um es wieder zu schließen...



Oberflächen oder sanfte Lichtdimmung. Beim Skelett-Animationssystem konnte man leider nicht auf fremdgefertigte Programmroutinen zurückgreifen, sondern mußte völlig neu beginnen. Das Konzept ist einfach, aber genial: Anstatt bei jeder Animationsphase die Figur als Ganzes neu zu berechnen, kalkuliert die 3D-Engine lediglich die Lageveränderungen ihrer Körperknochen und „klebt" die Texturen dann auf das fertige Gerüst. Willkommener Nebeneffekt: Die Skelett-Animation erlaubt nicht nur hohe Polygonzahlen pro Monster, sie ermöglicht auch die exakte Zuordnung von Treffern auf einzelne Körperglieder. Es wird also sehr genau unterschieden, wo ein Charakter getroffen wurde bzw. ob er überhaupt getroffen wurde. Da jeder Knochen eines Skeletts eine Art begrenzende, quaderförmige „Treffer-Aura" besitzt, kann schon mal ein Schuß zwischen den Beinen durchsausen. Der Actionshooter *MDK* von Shiny Entertainment demonstrierte bereits im vergangenen Jahr, wieviel Spielspaß allein dieses Feature bringt. Ein Vorteil der Skelett-Animation ist außerdem die leichte Portierbarkeit für „Problemmärkte" wie etwa Deutschland (Stichwort BPjS). Anstatt die Monster komplett neu zu entwerfen, werden bei menschlich wirkenden Gegnern einfach nur die entsprechenden Texturen ausgetauscht – alle Skelette und Bewegungsabläufe können unverändert übernommen werden. Auf die 3D-Unterstützung angesprochen, konkretisiert Gabe Newell: „Wir unterstützen im Grunde alles, was verkauft wird. Der native 3Dfx-Support war von Anfang an eingeplant, und an nVidia- und NEC-Chips-Unterstützung wird noch gearbeitet. Natürlich werden auch die MMX-, Open-GL und Direct3D-Schnittstellen genutzt. Unser Lieblings-Chipsatz ist momentan aber Voodoo², auf dem sich die Framerate in unseren jüngsten Tests nahezu verdoppelte."

Thomas Borovskis ■



Skeletal Animation: In Minuten können Texturen ausgetauscht werden.

Viewpoint



Wenn sich 25 Profis zusammenschließen, kann nichts wirklich Schlechtes herauskommen. Doch was mir Valve jetzt in Kirkland präsentierte, übertraf meine Erwartungen um Längen. *Half-Life* wird zahlreiche Anregungen in das Genre bringen und könnte technisch wie spielerisch neue Maßstäbe setzen. Es bleibt die Frage, wieviel Valve vom ursprünglichen Konzept wegnehmen muß, um das Ganze auch Deutschland-tauglich zu machen. Bis jetzt konnte mir darauf noch niemand eine befriedigende Antwort geben.



FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Valve Software
Release	Juni 1998

Vergleichbar mit
Jedi Knight



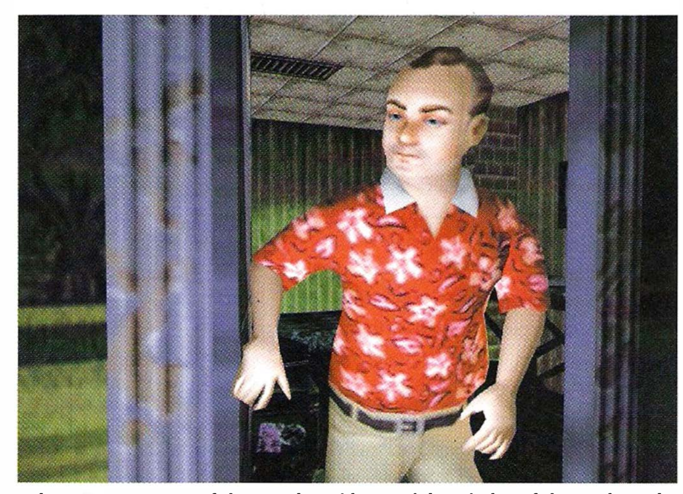
Gabriel Knight 3

Ges(ch)ichtlich

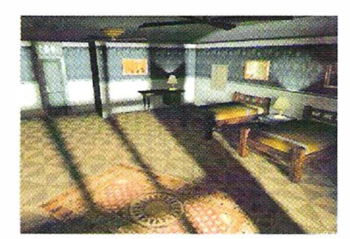
In PC Games 12/97 rätselten wir, ob es Sierra gelingen wird, in Gabriel Knight 3 auch ohne reale Schauspieler wieder lebensechte Persönlichkeiten zu erschaffen. Auf den Screenshots, die wir bis dahin gesehen hatten, war außer gerenderten Gebäuden nämlich kein Lebenszeichen von Gabriel, Grace & Co zu entdecken.

Um so gespannter blickten wir dem Treffen mit Jane Jensen Holmes in Seattle entgegen, die nach zwei großen Erfolgen auch für den dritten Teil der GruselAdventure-Serie verantwortlich zeichnet. Ein Blick auf die neuesten Screenshots räumte alle Zweifel aus – der scheinbare „Rückschritt" von gefilmten Schauspielern zu computergenerierten Charakteren hat der Spielatmosphäre definitiv nicht geschadet. Im Gegenteil: Die Gesichter auf dieser Seite setzen sich aus bis zu 500 beweglichen Polygonen zusammen und verfügen über eine blendend in Szene gesetzte Mimik – die 30 virtuellen Akteure können sogar einzelne Fingerglieder bewegen. Der neue Render-Look schindet nicht nur oberflächlich Eindruck, sondern ermöglicht auch mehr Spieltiefe – beispielsweise haben alle Charaktere jetzt ein KI-gesteuertes Eigenleben. Neben der bereits angekündigten Möglichkeit, die Kamera frei zu drehen und zu zoomen, wird es in jedem Raum eine Anzahl von fest installierten Blickwinkeln geben, die per Hotkey aktiviert werden. Diese Detailverliebtheit hat freilich ihren Preis: GK3 wird nur auf Pentium-Systemen mit mindestens 32MB RAM lauffähig sein – empfohlen wird zusätzlich ein Direct3D-kompatibler 3D-Beschleuniger.

„Anfangs war ich skeptisch, aber jetzt bin ich von den Fähigkeiten unserer 3D-Engine wirklich überzeugt."
Jane Jensen Holmes, Game Designer



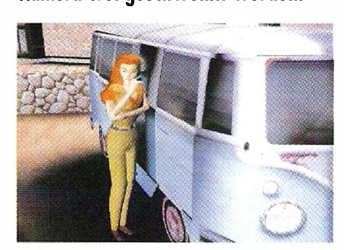
Achten Sie weniger auf das geschmacklose Polohemd als auf das realistische Antlitz von Mosely. Solche Gesichter bestehen aus über 500 Polygonen.



Für eine bessere Übersicht kann die Kamera frei geschwenkt werden.

Quest for the Holy Grail?

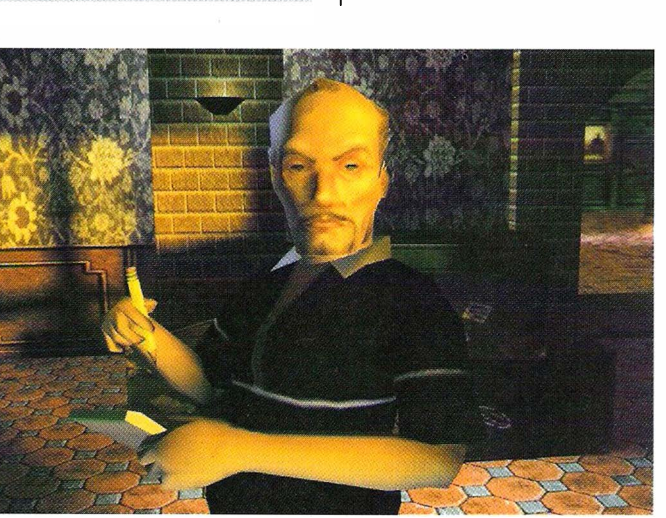
Noch einige Ergänzungen zur Story (vgl. Ausgabe 12/97): Hinter der „harmlosen" Kindesentführung steckt ein großes, mystisches Komplott. Es geht um den verschollenen Schatz der Tempelritter, der irgendwo in der Nähe der französischen Kleinstadt Rennes-le-Château liegen soll. Das Schattenjäger-Duo Gabriel und Grace wird in mehreren Parallelhandlungen immer weitere Hinweise auf die genaue Lage eines unterirdischen Tempels zusammentragen, wo sich dann auch der große Showdown abspielt. Neben Gabriels altem Freund Detective Mosely wird eine Gruppe von ausgeflippten Touristen sowie eine Handvoll Einheimischer mit von der Partie sein.



Nicht Grace, sondern Madelaine – gibt es diesmal eine Lovestory?

Wer schon jetzt mehr über die Geschichte des – real existierenden – Ortes Rennes-le-Château wissen möchte, kann sich auf der Sierra-Webseite eine erste Gänsehaut holen.

Thomas Borovskis ■



Kein Witz: Mit dem neuen Animationssystem können sogar einzelne Fingerglieder der Charaktere bewegt werden – und das natürlich in Realzeit.



FACTS

Genre	Adventure
Hersteller	Sierra
Release	3. Quartal 1998
Vergleichbar mit	Gabriel Knight 2, Blade Runner

Grand Prix Legends

Die Legende lebt

In den Vereinigten Staaten konzentriert sich die geographische Verteilung der Spielehersteller eindeutig auf die Westküste – nur selten findet man ein namhaftes Team, das sich in kühleren, östlichen Breiten niedergelassen hat. Papyrus ist eine dieser Ausnahmen: Im verschneiten Städtchen Watertown nahe Boston, MA arbeiten 50 Köpfe fieberhaft an der wohl außergewöhnlichsten Formel 1-Simulation der letzten Jahre.

So schön und bequem Live-Übertragungen der Formel 1 auch sein mögen: Dem Sportsgeist schadet der ganze Medienrummel nur. So sieht das zumindest Dave Kaemmer – und der müßte das als lebende Rennspiel-Legende eigentlich wissen. Nicht nur aus diesem Grund siedelte der Mitbegründer von Papyrus und Designer so erfolgreicher Rennspiele wie *IndyCar Racing* und *NASCAR Racing* sein nächstes Projekt im Jahre 1967 an. „Die Saison von ´67 war die letzte, in der die Formel 1 noch ein echtes Abenteuer war", schwärmt Kaemmer. „Denn danach wurden die meisten Rennstrecken entschärft, die Autos wurden zwar schneller, aber immer ähnlicher, und schließlich drängten sich auch noch die großen Sponsoren in den Sport." Laut unserem ersten Bericht in Ausgabe 11/97 wollte sich Papyrus bei der Entwicklung von *Grand Prix Legends (GPL)* ursprünglich voll auf die Fahrphysik konzentrieren – als Release-Termin war der Jahreswechsel 97/98 angepeilt. Leider hatte das 50-köpfige Team die Rechnung ohne den Wirt – genauer gesagt ohne die Rechteinhaber – gemacht. Da rund 50 Prozent der damaligen Piloten bereits das Zeitliche gesegnet haben, entwickelte sich die Beschaffung der Lizenzen zur wahrhaftigen Odyssee: „Von den 19 Fahrern, die 1967 dabei waren, haben wir uns bis heute immerhin 16 Namen sichern können", faßt die Lizenz-Managerin Joanna Gardy zusammen. „Wir wollen aber nicht nur die Orginal-Fahrernamen verwenden, sondern auch deren Autos und Teams. Wir mußten uns also durch einen wahren Rechte-Dschungel kämpfen!" Noch viel schwieriger war das Rekonstruieren der 11 Rennstrecken, die in den letzten drei Jahrzehnten teilweise mehrmals baulich verändert wurden. Auf dem „alten" Nürburgring beispielsweise gab es einen Buckel, bei dem die Autos mit allen vier Rädern von der Strecke abhoben – heutzutage undenkbar. Um das Feeling von



„GPL ist die erste Simulation, mit der ich wirklich zufrieden bin – mit ihr kann man Rennfahren lernen."
Dave Kaemmer, Mitgründer von Papyrus

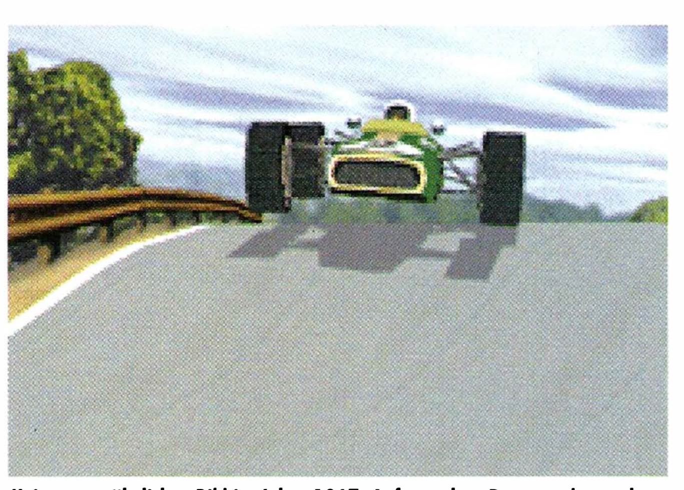
damals so originalgetreu wie möglich nachzubilden, besuchten Papyrus-Designer sämtliche Rennstrecken, sprachen mit Zeitzeugen, wälzten Dutzende von Büchern und digitalisierten mehrere tausend Luftaufnahmen und Streckenfotos. Jetzt steht fest, daß sich dieser Aufwand gelohnt hat: Mit mindestens 16 Fahrern (original: 19), 10 Kursen (original: 11) und 7 verschiedenen Fahrzeugen sowie mindestens 5 Teams und 5 Sponsoren (Champion, Mobil etc.) bietet *GPL* ein nahezu vollständiges Abbild der 67er Rennsaison.

Reichlich viel Physik im Spiel

Dave Kaemmer ist froh, daß er sich um die Lizenzbeschaffung und die Strecken-Rekonstruktion nicht kümmern mußte. Mit der Entwicklung der neuen Fahrphysik, die für *GPL* nötig war, hatte er ohnehin die schwierigste Aufgabe im Team. Da die Rennwagen in den 60ern sehr weich gefedert waren und noch keine Spoiler hatten, war damals viel mehr Bewegung im Spiel. Kaemmer: „Die Räder hüpften regelrecht über die Strecke, und die Karosserien schwankten wie an Gummiseilen aufgehängt. Außerdem war die Bodenhaftung der Reifen schlechter: Vierrädrige Drifts waren keine Fahrfehler, sondern gehörten sozusagen zum guten Ton." Eine besondere Stärke seiner neuen Fahrphysik-Routinen sieht er im Übergang von 2D auf 3D. Moderne Formel 1-Wagen machen es dem Programmierer einfach zu leicht, da große Auf- und Abbewegungen der Fahrzeuge eher die Ausnahme sind. Mit seiner Leistung ist Kaemmer sehr zufrieden – er glaubt, alle wesentlichen Reibungskräfte berücksichtigt zu haben. Durchdrehende oder einzeln blockierende Räder, Sprünge und kontrollierte Vierrad-Drifts stellen für sein physikalisches Modell kein Problem dar. Für Einsteiger könnte die damit einhergehende Realitätsnähe freilich eine Hürde darstellen, waren die alten Fahrzeuge doch sehr viel schwerer zu beherrschen als moderne Formel 1-Boliden: Eine Kurve, die Schumi heute seelenruhig mit 200 Sachen angehen kann, war 1967 bereits bei 120 km/h ein mörderisches Wagnis. Um Frust gar nicht erst aufkommen zu lassen, fügt Papyrus verschiedene Schwierigkeitsgrade und Fahrhilfen ein, die dann mit wachsender Erfahrung vom Benutzer deaktiviert werden können. Wem das noch nicht reicht, der wird außerdem bestimmte Attribute der KI-Fahrer an die eigenen Fahrkünste anpassen können.



Ohne die Fahrhilfen verliert man in der Alpha-Version noch oft die Kontrolle über den Wagen. Die alten Rennkarossen verzeihen keine Fahrfehler.



Kein ungewöhnliches Bild im Jahre 1967: Auf manchen Rennstrecken gab es Buckel, bei denen die Rennwägen gänzlich den Bodenkontakt verloren.

Gute alte Zeit – schnelle neue Hardware

Im Bereich der Technik ist es schwierig geworden, völlig neue Maßstäbe zu setzen. Spiele wie *F1 Racing Simulation* haben die grafischen Möglichkeiten des PC bereits bis an die Grenze ausgereizt. Doch auch hier ist Papyrus zuversichtlich. Ein 3D-Designer: „*GPL* wird das erste Rennspiel mit echtem 3D-Cockpit, ähnlich den frei beweglichen 'Virtuellen Cockpits' einiger Flugsimulationen. Indem wir sogar die Kräfte berücksichtigen, die auf den Kopf des Fahrers einwirken – etwa Fliehkräfte und Stöße –, wird die Geschwindigkeit für den Spieler zum erstenmal wirklich fühlbar." Neben den üblichen Auflösungen von 320x200, 640x480 und 800x600 Bildpunkten sind noch höhere Resolutions im Gespräch. Der Clou: Merkt der Spieler, daß die Frame-Rate zu stark sinkt, kann er per Tastendruck die Auflösung sogar während der Fahrt herunterschalten. Hinsichtlich der Hardwareanforderungen sollte man sich keinen Illusionen hingeben: Unterhalb eines Pentium 133 läuft *GPL* gar nicht – und selbst ein P200 sollte zumindest eine „normale" 3Dfx-Karte eingebaut haben. Unterstützt werden Direct-3D-, Rendition- und 3Dfx-Karten. Im Netzwerk-Modus, der bis zu 8 Spieler verkraften wird, soll die allgemeine Performance übrigens noch oberhalb des Single-Player-Modus liegen, da hier der Löwenanteil der CPU-belastenden KI wegfällt.

Thomas Borovskis ■



Die Tracks wurden anhand von Fotos und Filmaufnahmen entworfen.



Maßstabsgetreu: Bei den Fahrzeugen stimmen sogar kleinste Details.



FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Papyrus/Sierra
Release	Juni 1998

Vergleichbar mit
F1 Grand Prix 2,
F1 Racing Simulation

ANNO 1602 – Erschaffung einer neuen Welt

Land in Sicht

Zu schön, um wahr zu sein: Eigentlich war für diese Ausgabe eine Besprechung des sehnsüchtig erwarteten Aufbaustrategiespiels ANNO 1602 von Sunflowers und MAX Design vorgesehen. Doch dann kam alles ganz anders: Der Veröffentlichungstermin wurde erneut nach hinten verlegt. Grund zur Beunruhigung? Bei einer Stippvisite vor Ort stand uns Sunflowers-Entwicklungschef Jürgen Reußwig Rede und Antwort.

ANNO 1602 sollte eigentlich schon zu Weihnachten im Laden stehen. Wodurch waren die mehrmaligen Verzögerungen bedingt? Und wie habt Ihr die zusätzliche Zeit genutzt?
Der Grund für die Verschiebung war einfach der, daß wir bei der Produktqualität die Ziele, die wir uns gesetzt haben, noch nicht erreicht hatten. Wir haben in der Zeit noch sehr intensiv an der Benutzerführung gearbeitet. Außerdem wurde das Verhalten der Computergegner in vielen Bereichen weiter optimiert.



Ende 1997 hat Sunflowers die Hälfte der Belegschaft entlassen. Inwieweit war dadurch die Entwicklung von ANNO 1602 betroffen?
Überhaupt nicht. Die Personalreduzierung war die Folge der Entscheidung, unsere Aktivitäten im Bereich Kindersoftware stark zu vermindern, um uns voll auf die Entwicklung von Spielen zu konzentrieren.

Wenn noch einige Monate Zeit zur Verfügung stünden: Welche Features hättet Ihr am liebsten zusätzlich eingebaut?
Wir haben uns die Zeit genommen, alle Hauptfeatures zu integrieren, die wir uns gewünscht haben. Natürlich fällt einem immer wieder etwas Neues ein, was man noch einbauen könnte. Man muß dann aber irgendwann einen Schlußstrich ziehen und sagen: „bis dahin...", sonst wird ein Projekt niemals fertig.

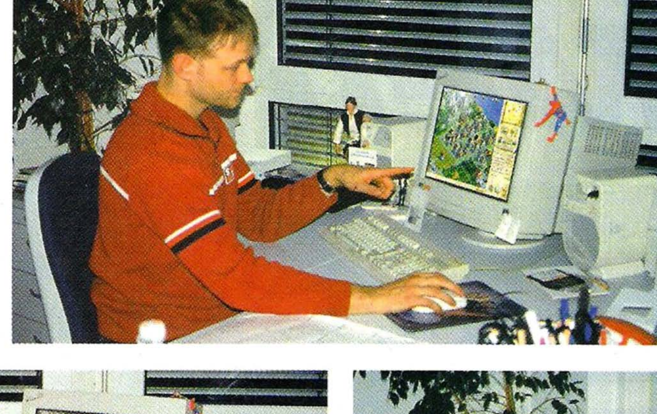
Welche Missionen erwarten den Spieler?
Das „Endlosspiel" ist das eigentliche und vollständige Spiel. Die Welt wird bei jedem Spielstart neu generiert; man kann in fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden und mit verschiedenen Zielen spielen. Mögliche Ziele sind zum Beispiel, die größte Stadt aufzubauen, ein Handelsmonopol zu errichten oder alle anderen Mitspieler zu verdrängen. Die Missionen kommen ergänzend hinzu, um dem Spieler, der im Endlosspiel genügend Erfahrung gesammelt hat, neue Herausforderungen zu bieten. Es wird sowohl Einsätze geben, bei denen alle Spieler von vorne beginnen, als auch die Situation, daß der Computer schon ein bestimmtes Entwicklungsstadium erreicht hat und der Spieler bei Null anfängt. Außerdem gibt es Missionen, in denen der Spieler eine vorhandene Infrastruktur übernimmt und ein bestimmtes Ziel erreichen muß.

Liefert Ihr einen Editor mit?
Nein. Der Missions-Editor erfüllt derzeit nicht die nötigen Kriterien, um für den Heimanwender geeignet zu sein. Es wäre jedoch denkbar, daß wir ihn in eine anwenderfreundliche Form bringen und zu ei-

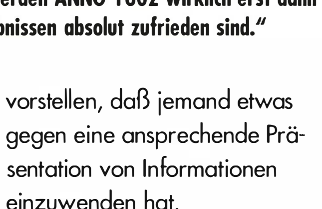
nem späteren Zeitpunkt veröffentlichen.

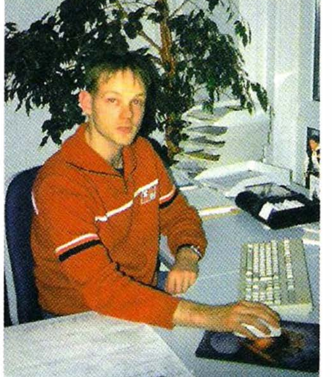
Wird es einen „Fog of War" geben, oder ist die gesamte Karte von vornherein einsehbar?
Wir haben sehr lange über dieses Feature nachgedacht. Die Motivation für den Spieler beim „Fog of War" liegt ja darin, die unbekannten Bereiche zu entdecken. Er muß sich entscheiden, ob er innerhalb des freigelegten Bereiches agiert oder ob es unter der verdeckten Fläche vielleicht noch „etwas Besseres" zu finden gibt. Bei *ANNO 1602* wäre es eine sehr langwierige Aufgabe, die gesamte Karte mit einem Schiff abzufahren, um die Inselwelt sichtbar zu machen. Darum haben wir uns für eine andere Art der Umsetzung entschieden. Man wird nach dem Spielstart einen Überblick über die Anzahl und Größe der Inseln haben. Der Spieler sieht aber nicht, welche Ressourcen die einzelnen Inseln bieten, sprich: was ich dort anbauen kann beziehungsweise ob auf den Inseln Eisenerz- oder Goldadern zu finden sind. Um das herauszubekommen, muß man erst an die Insel heranfahren und sie erkunden. So steht der Spieler also auch vor der Entscheidung, ob er sich auf der erstbesten Insel niederläßt oder ob er noch weitere Erkundungsfahrten unternimmt – auch auf die Gefahr hin, daß ihm die Computerspieler bei der Besiedlung der Inseln zuvorkommen.

Wie erklärt Ihr den als „Statistik-Fans" verschrieenen deutschen WiSim-Spielern Euren weitestgehenden Verzicht auf Tabellen und Diagramme?
Ich glaube nicht, daß es den Leuten viel Spaß bereitet, das eigentliche Spielfeld zu verlassen, um sich durch unzählige Tabellen und Diagramme zu klicken. Es geht vielmehr um die spielrelevanten Informationen, die dort zu finden sind. Bei *ANNO 1602* stecken die gleichen Informationen im Spielfeld selbst – verpackt in Grafiken und Animationen. Wenn sich zum Beispiel das Windrad einer Mühle dreht, weiß ich, daß sie ausgelastet ist. Wer es dann genauer wissen möchte, klickt einfach auf die Mühle und bekommt den genauen Auslastungsgrad und weitere Informationen. Ich kann mir kaum vorstellen, daß jemand etwas gegen eine ansprechende Präsentation von Informationen einzuwenden hat.









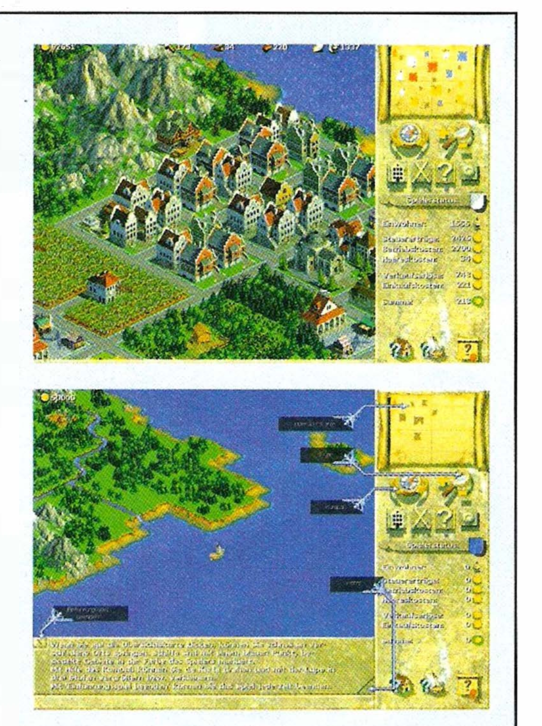
Jürgen Reußwig erläutert die erheblichen Unterschiede im Vergleich zur Preview-Fassung vom Januar '98 (Gegnerverhalten, Benutzeroberfläche, „richtige" Missionen). Er verspricht: „Wir werden ANNO 1602 wirklich erst dann veröffentlichen, wenn wir mit den Ergebnissen absolut zufrieden sind."

Die alles entscheidende Frage: Wann kommt ANNO 1602 denn nun auf den Markt?
Wir tun alles dafür, um bis Ende März im Handel zu sein. Da uns aber die Qualität des Endergebnisses am wichtigsten ist, schlagt mich bitte nicht, wenn es die erste Aprilwoche wird.

Petra Maueröder ■

ANNO 1602...

... ist eine Co-Produktion der österreichischen WiSim-Spezialisten MAX Design (*Burntime, Oldtimer*) und Sunflowers (*Aufschwung Ost, Die Fugger 2, Holiday Island*) aus dem hessischen Obertshausen. In diesem Aufbaustrategiespiel erkunden Sie per Schiff eine isometrische Inselwelt, gründen Siedlungen und lassen dort Nahrungsmittel und Baumaterialien, aber auch – falls möglich – Gewürze, Tabak, Getreide und Stoffe produzieren. Die Einnahmen aus Steuern und Handel dienen dann zur Finanzierung von Wohnhäusern, Zuckerrohrplantagen, Schulen, Kirchen, Burgen und Werften. Im Gegensatz zum vergleichbaren *Die Siedler 2* ist es möglich, Waren bei benachbarten Nationen zu kaufen, Überschüsse zu verhökern und Bündnisse einzugehen; Land- und Seeschlachten mit Gegnern, Eingeborenen und Piraten werden in Echtzeit ausgefochten. Die Features: über 20 Produkte, rund 100 verschiedene Gebäude, gerenderte SVGA-Grafik, bis zu 1.024x768 Bildpunkte, drei Zoomstufen, vier Perspektiven, Tutorial und ein Netzwerk-Modus für bis zu vier Spieler. Ausführliche Informationen finden Sie in einem 16-seitigen PC Games-Special, das der Ausgabe 11/97 beiliegt.

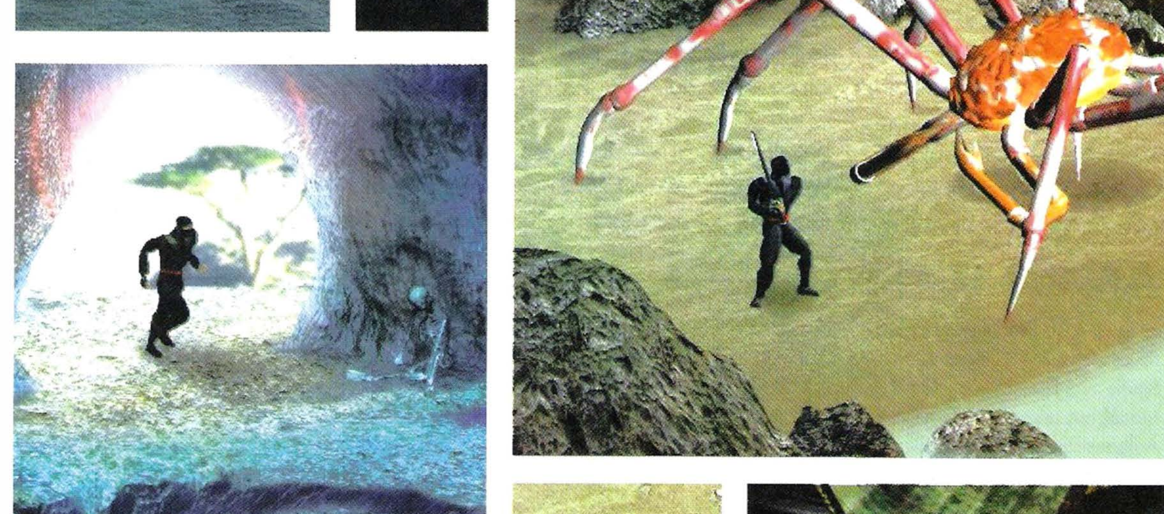


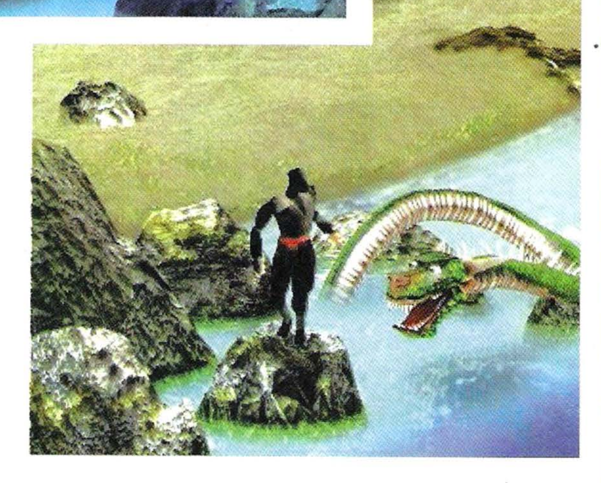
The Last Ninja

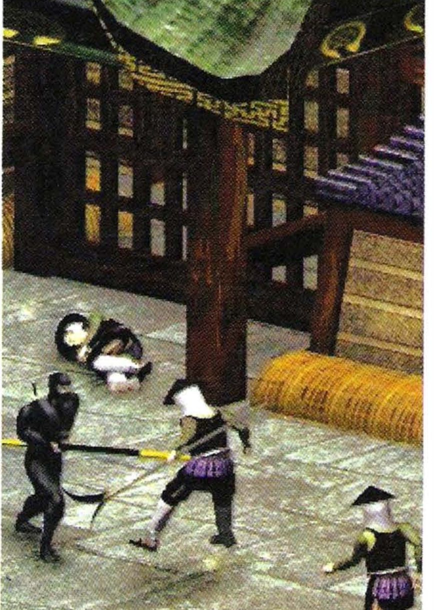
Men In Black

Bildschöne Hintergründe, anmutige Animationen und abwechslungsreiche Action lassen den legendären letzten Ninja wiederauferstehen. Etliche Jahre nach dem 8 Bit-Debüt basteln System 3 gerade an einer zeitgemäßen Fortsetzung ihres Spiele-Klassikers mit den schwarzgekleideten Superkämpfern.



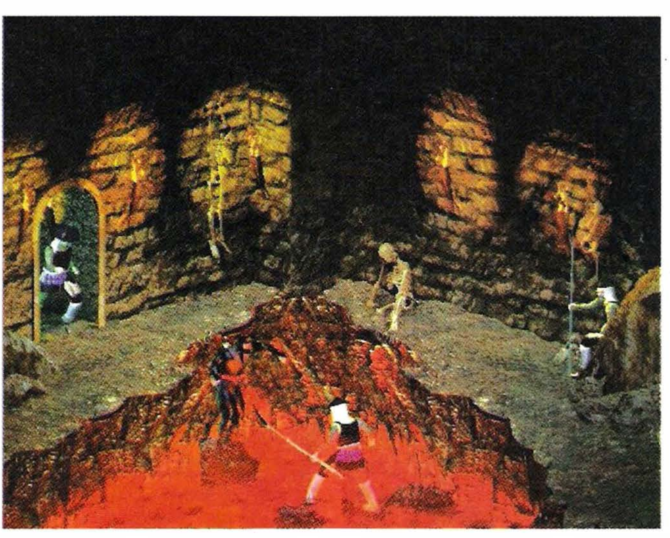






Fast wäre der letzte Ninja in Vergessenheit geraten. Auf dem altehrwürdigen C64 zählt die *Last Ninja*-Serie noch heute zu den Kultspielen, und auch die technisch mageren PC-Umsetzungen gehören zu den spielerischen Software-Perlen. Doch mit EGA-Grafik und Piepssound lockt man heutzutage keinen Zocker mehr hinterm Ofen hervor, so daß es längst Zeit war für eine moderne Neuauflage. System 3, die zuletzt mit *Constructor* auf sich aufmerksam machten, besannen sich ihrer Tugenden und schicken *The Last Ninja* endlich mit schicker HiRes-Grafik, erstklassigen Animationen und einem erweiterten Gameplay ins Rennen. Trotz der bestechenden Optik legen System 3 vor allem auf eines Wert: „Es wäre zu einfach, das Erfolgsgeheimnis von Spielen wie *Tomb Raider* zu kopieren, aber das einzige, worauf wir uns konzentrieren, ist Gameplay!", stellt Geschäftsführer Marc Cale klar. Dennoch läßt die Grafik keine


Täuschen und Tarnen ist eine der speziellen Stärken des schwarzgekleideten Helden von The Last Ninja, bei dem Kampf nicht immer die beste Lösung ist.


Bei vielen Kämpfen müssen Sie aufpassen, nicht in glühende Lava oder tiefe Schluchten zu stürzen. Ihre Gegner haben natürlich die selben Probleme.

Wünsche offen, denn auch ohne 3D-Beschleunigerkarten zu unterstützen, kann sich *The Last Ninja* durchaus sehen lassen. Erkauft wird die detaillierte Darstellung von kräuselnden Wellen, animierten Hintergründen und eindrucksvollen Lichteffekten mit der sprungweisen Umschaltung von Bild zu Bild. Das geschah nicht ohne Absicht, erklärt Marc Cale: „Wir blieben bei der isometrischen Sicht. Reichhaltige, lebendige Schauplätze, Interaktion mit der Umgebung und die freie Beweglichkeit der Spielfigur sind einige der für uns wichtigen Features." Zusätzlich zu den klassischen Elementen eines jeden Action-Adventures wie Kämpfe und Puzzles sollen noch ein paar völlig neue Ideen implementiert werden. System 3 wollen diese aber noch geheimhalten, um nicht von anderen Designern kopiert zu werden. Eine Neuerung ließ sich der System 3-Geschäftsführer dennoch entlocken: Die PC-Version wird erstmals Warenhandel mit computergesteuerten Figuren enthalten.


„Wir von System 3 glauben, genau zu wissen, was die Leute wollen!"
Marc Cale, System 3

Mischung aus Kämpfen und Puzzles

Ihr Ziel in *The Last Ninja* ist klar definiert. Sie treten als letzter mutiger Ninja gegen den bösen Shogun und seine zahlreichen Schergen an. Das Spiel ist in fünf Levels aufgeteilt, die jeweils gut 20 Unterabschnitte enthalten. Jeder dieser Sublevels ist bis zu 100 Bildschirme groß, was einiges an Langzeitmotivation verspricht. Dazu kommt, daß *The Last Ninja* kein reines Prügelspiel ist, sondern jede Menge Rätsel enthält, wie es sich für ein gutes Action-Adventure gehört. Sie müssen sich je nach Gegner für die richtige Waffe entscheiden, Fallen entschärfen, Nahrung finden oder versteckte Tore öffnen. Manchmal stoßen Sie auf Artefakte, deren Bedeutung Sie enträtseln müssen, oder Sie müssen Geschicklichkeit bei der Überquerung eines Lavastroms beweisen. Daß Sie sich dennoch nicht zu hart tun, dafür sorgt der stetig, aber sanft ansteigende Schwierigkeitsgrad, was sich sowohl auf die Gegner als auch auf die Puzzleelemente auswirkt. An Bösewichtern und Monstern lauern Bogenschützen, angetrunkene Wachen, wilde Hunde, Monsterkrabben und andere Seeungeheuer auf Sie, die entweder mit den Waffen eines Ninjas oder mit Magie

Bloodlust

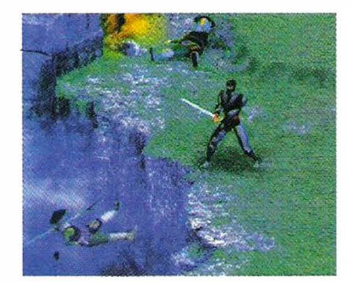
Ein weiteres Beispiel für die Trend-Neurose von System 3 ist das Prügelspiel *Bloodlust*, das im Gegensatz zum aktuellen Boom im klassischen 2D-Look gehalten ist. Begeistern soll es statt durch opulente 3D-Grafiken vielmehr durch schnelle Action sowie unzählige Moves und Kombinationen. *Bloodlust* wird parallel für den PC und Arcade-Automaten entwickelt und soll in beiden Versionen identisch sein. Auch hier hat Marc Cale einen deutlichen Standpunkt: „Es gibt viele 3D-Prügelspiele, die größtenteils mies waren, sich aber wegen der Unterstützung von 3D-Karten verkauft haben. Wir müssen aber ausschließlich das Gameplay im Auge behalten!" *Bloodlust* soll gegen Ende des Jahres den Beweis antreten, daß auch 2D-Spiele ihre Daseinsberechtigung besitzen.


Bloodlust ist ein Beat 'em Up im klassischen 2D-Stil mit hochauflösenden Grafiken in der Endversion.

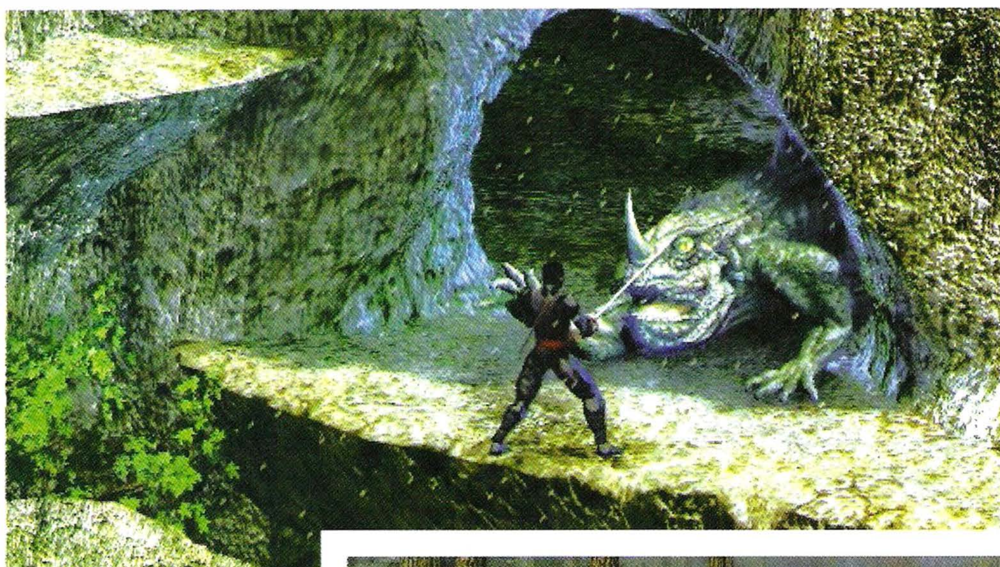
Vendetta und Myth

Noch sehr früh in der Entwicklung befinden sich die beiden für Weihnachten geplanten Action-Adventures *Vendetta* und *Myth* (Arbeitstitel), die auf den ersten Blick an *The Last Ninja* erinnern. Sobald zu diesen beiden Titeln weitere Informationen vorliegen, werden wir Sie gewohnt ausführlich darüber informieren.


Das Action-Adventure Vendetta erinnert an The Last Ninja.



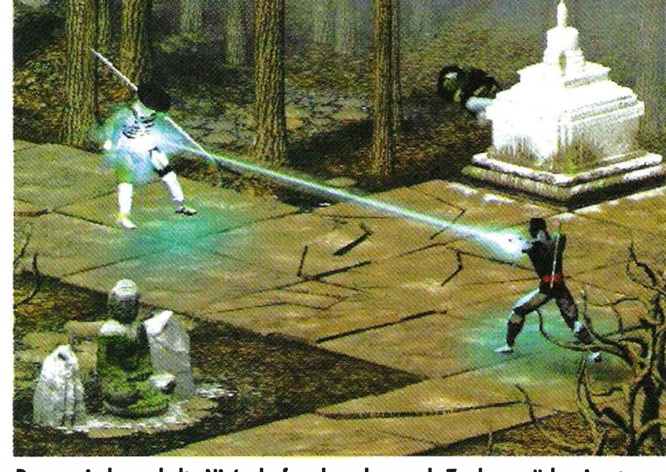
Mit etwas Geschick und Übung lassen Sie die Schergen des Shogun in Abgründe wie diesen stürzen.





Nicht immer ist Kämpfen der richtige Weg. Manchmal müssen Sie sich einfach nur verstecken.

Ein echter Ninja schreckt auch vor strömendem Regen, Wind und monströsen Echsen nicht zurück.



Der magisch geschulte Ninja darf auch verheerende Zaubersprüche einsetzen, die grafisch eindrucksvoll in Szene gesetzt werden.

zu besiegen sind. Am Ende eines jeden Levels wartet schließlich noch ein besonders dicker Obermotz auf den Mann in Schwarz. Die fünf verschiedenen Landschaften teilen sich auf in das karge Ödland, den Palastgarten samt einem Labyrinth, die Verliese unter dem Herrschaftssitz und schließlich die prunkvollen Gemächer des Shoguns. Eines wollen System 3 auf jeden Fall erreichen: Ihr neues Action-Adventure soll nicht nur den letzten Ninja zurückbringen, sondern auch den englischen Traditionsentwickler wieder in der Weltspitze etablieren.

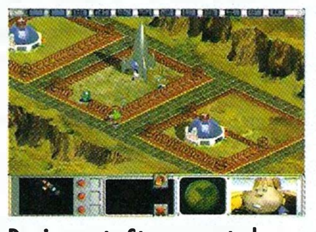
Gameplay statt „Technologie-Wahn"

Mit welchen Mitteln die 30 Designer und Programmierer von System 3 sich als Qualitätsschmiede beweisen wollen, erklärt Marc Dale: „Spiele haben nichts mit Technologie zu tun, aber viele Firmen verlassen sich zu sehr darauf. Viele Amiga- und Atari ST-Programmierer haben sich auf den schnelleren Pentium-Prozessor gestürzt, ohne damit Erfahrung zu haben. Also kamen viele Spiele, die toll aussahen, aber waren sie auch gut? Die Antwort ist Nein!" Die Firmenphilosophie der Engländer sieht dagegen völlig anders aus, denn „alle System 3-Spiele laufen auf einem Pentium 90 flüssig – ohne 3D-Karte!", bekräftigt der überzeugte Gameplay-Verfechter Marc Cale. Seine Breitseite gegen den „Technologie-Wahn" solle aber nicht als Technik-Feindlichkeit mißverstanden werden. „Die 3D-Karten ermöglichen es uns, daß PC-Spiele wie Spielhallen-Automaten aussehen. Wir können mehr Farben benutzen, die Programme laufen schneller, aber trotzdem müssen wir sicher sein, daß wir ein Spiel designen, das der Käufer auch will. Wir von System 3 glauben, genau zu wissen, was die Leute wollen!" Ob sich Marc Cales Philospohie als praktikabel erweist, erfahren Sie, sobald *The Last Ninja* zum Test vorliegt. Welche weiteren Titel derzeit noch in der Entwicklung sind, entnehmen Sie bitte den gesonderten Kästen.

Derek dela Fuente ■
Florian Stangl ■

Constructor 2

Mitte des Jahres soll der verbesserte Nachfolger von *Constructor* erscheinen, jener schwarz-humorigen Strategie-Klamotte, die vor allem aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades und der unausgegorenen Steuerung viel Kritik einheimste. System 3 haben das erkannt und geloben Besserung: „Das Interface ist jetzt simples Point and Click und der Anstieg des Schwierigkeitsgrades besser ausbalanciert", verspricht Marc Cale. Im zweiten Teil von *Constructor* besiedeln Sie auf der Basis einzelner Levels Planeten, um dem drohenden Zusammenstoß mit einer Sonne zu entgehen. Natürlich stoßen Sie dabei auf übel gesinnte Außerirdische, die ganz dem Stil des Vorgängers entsprechend für die wichtige humoristische Note im Spiel sorgen sollen.



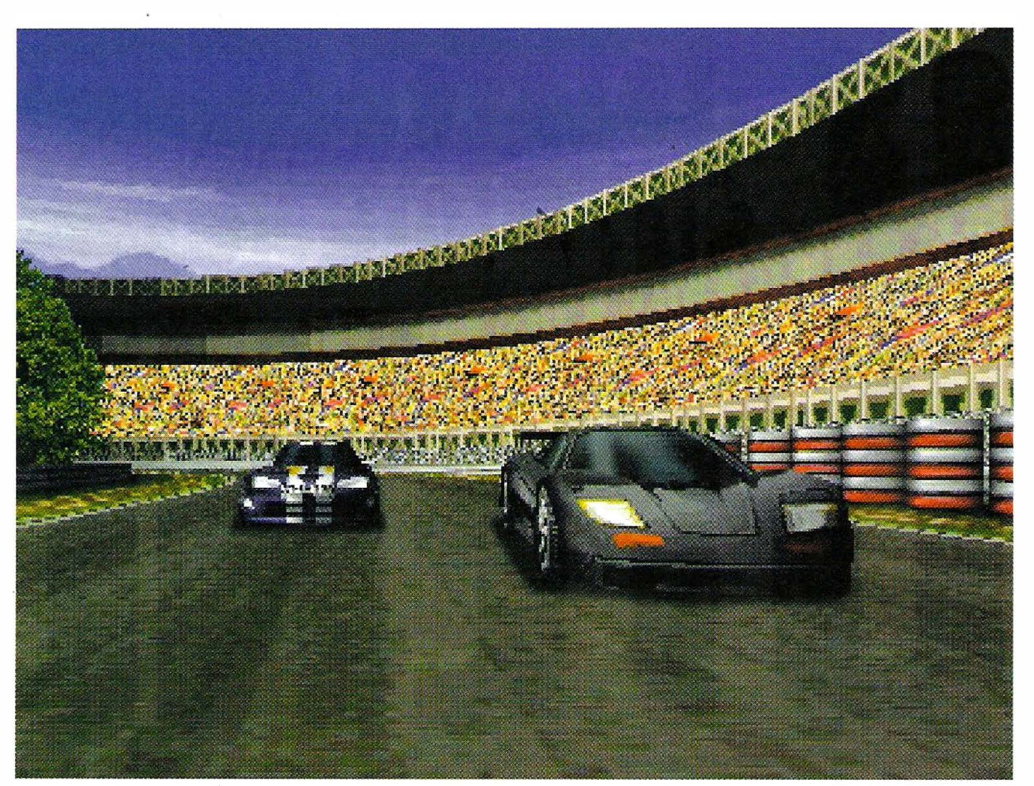
Der in puncto Steuerung stark verbesserte Nachfolger zu Constructor spielt in der Zukunft.



FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	System 3
Release	4. Quartal 1998

Vergleichbar mit
Time Commando, Perfect Weapon

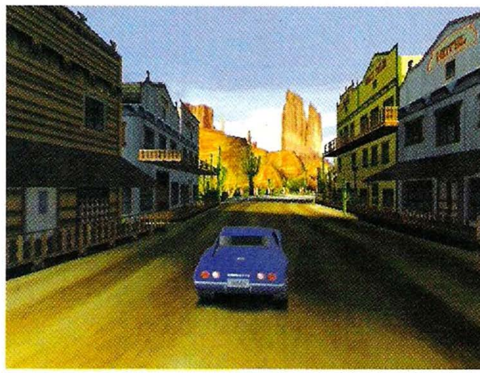


Wie entsteht ein Computerspiel? Das Beispiel N.I.C.E. 2 – Teil 3

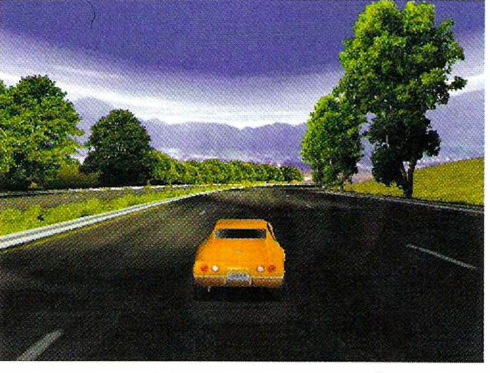
Angesteuert

Hallo, meine Damen und Herren, herzlich willkommen zur heutigen Übertragung der Ereignisse aus der N.I.C.E. 2-Programmierwerkstatt. Bis zum Start wird es noch etwas dauern, also lassen Sie uns diesmal einen Blick darauf werfen, wie sich das Team aus Gütersloh in Sachen Steuerung und Künstliche Intelligenz vorbereitet hat.

Ja, wenn sie alle Englein wären, dann wär' die Fahrt nur halb so schön." Computergesteuerte Fahrzeuge in Rennspielen sollen möglichst „menschlich" sein. Und für einen Fun-Racer wie *N.I.C.E. 2* heißt das: richtig schön fies und gemein. Mit diebischer Freude verriet uns Synetic, daß sich gegnerische Fahrer zum Beispiel gerne gegen den im Classement führenden Piloten zusammenschließen. Dabei sollen die einzelnen Fahrer ein eigenes Persönlichkeitsprofil entwickeln. Das besteht, grob gesagt, aus Geschwindigkeit und Können. Das Verlangen des Piloten, voll zu beschleunigen, schnell in die Kurve zu gehen oder gar den Kontrahenten – natürlich rein zufällig und völlig unbeabsichtigt – von der Fahrbahn zu drängen, ist dann unterschiedlich stark ausgeprägt. Um das zu bewerkstelligen, begleitet ein Aggressivitäts-Attribut jeden Fahrer während seiner Karriere. Damit nicht genug: Wer garstig zu einem Computerfahrer war, bekommt bei passender Gelegenheit dessen Rache zu spüren. Der Rechner merkt sich nämlich die Übeltäter, und wenn einem dann der geschundene Gegner hinter einer unübersichtlichen Kurve auflauert oder im dümmsten Moment die Bremse sabotiert ist, weiß man wenigstens, wem man das zu verdanken hat.



Das engagierte Entwicklerteam will für einen möglichst abwechslungsreichen Streckenverlauf sorgen.



Auf einer Autobahn in Deutschland: So friedlich wird es im fertigen Spiel allerdings nicht zugehen.

Fahrschule für Computerfahrzeuge

Doch schauen wir uns die Fahrschule für Computerfahrzeuge etwas genauer an. Die einfachste Möglichkeit, die immer noch bei manchen Spielen angewandt wird, ist, alle Daten vorher gewissenhaft einzugeben. Die Gegner fahren dann wie auf Schienen einen genau festgelegten Kurs. Wenn bei einem Spiel nur der von Ihnen gesteuerte Wagen schlittert, ist das ein Zeichen dafür, daß diese sehr simple Lösung gewählt wurde. Die nächste logische Stufe ist, alle Wagen zwar mit einer realistischen Fahrphysik auszustatten, ihnen aber ein perfektes „Gebetsbuch" mit auf den Weg zu geben – der Rechner kennt dann jede Kurve und hat immer die Ideallinie parat oder berechnet diese anhand des ihm bekannten Streckenverlaufs. Auf derart unlauteren Wettbewerb will sich Synetic bei *N.I.C.E. 2* nicht einlassen. Wenn alles wie geplant funktioniert, werden die Computerfahrer die Strecke nicht kennen, sondern wie der Spieler „sehen". Mit anderen Worten: Sie haben keine große Datenbank an Bord, in der jede Kurve verzeichnet ist, sondern sie erfahren im gleichen Mo-

Vorschau

Teil 1 (2/98): Grafik
Teil 2 (3/98): Gameplay
Teil 3 (4/98): Steuerung
Teil 4 (5/98): Sound

ment, wie dies der Spieler wahrnehmen würde, daß eine Biegung oder eine Sprungschanze kommt. Fehler sind dabei natürlich nicht ausgeschlossen, und daß ein Spieler die KI-Boliden an einer kurvenreichen Stelle so schubst, daß sie im Straßengraben landen, ebensowenig. Lediglich eine kleine Schummelei soll es geben: Für jeden Streckenabschnitt werden den Computerfahrern als Richtwerte bestimmte Geschwindigkeiten mitgegeben. Nachdem aber alle einen anderen Fahrstil haben sollen, nehmen sie diesen Wert nur als unverbindliche Geschwindigkeitsempfehlung.

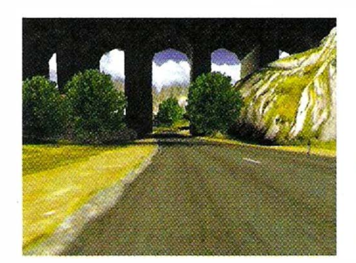
Mehr oder weniger links?

Allmählich wird es aber auch für uns Zeit, die Kurve zu kratzen und zum zweiten Teil zu kommen: der Steuerung. Dieses Kapitel ist gerade bei Rennspielen wichtig und kompliziert zugleich. Wo es bei einem Actionspiel entweder links oder nicht links heißt, ist bei Rennspielen mehr oder weniger links die Frage. Am realistischsten ist das natürlich mit einem Lenkrad zu bewerkstelligen, Joysticks sind ebenfalls brauchbar, wenn auch mit einem kleinen Problem verbunden: Um beim Gasgeben gleichzeitig die Fahrtrichtung regulieren zu können, müßte man eigentlich durch Druck nach vorne beschleunigen. Das hat sich aber nach Meinung der Entwickler nicht bewährt, da dann kein präzises Lenken mehr möglich ist. Deshalb sollte das Durchdrücken von Gaspedal und Bremse mittels der Joystick-Buttons erfolgen. An höhere Magie grenzt es dann, wenn mit der Tastatur ein realistisches Fahrgefühl hingezaubert werden soll, da überhaupt keine Abstufung bei der Eingabe möglich ist. Eine Taste kennt nur die Signale „gedrückt" oder „nicht gedrückt". Der Einschlag der Lenkung hängt dann natürlich davon ab, wie lange die Taste gedrückt wird. Damit aber alles spielbar bleibt und das Feeling stimmt, mogeln hier Rennspiele ein wenig, und *N.I.C.E. 2* wird keine Ausnahme bilden: Das Auto lenkt bei Steuerung über die Tastatur automatisch ein ganz klein wenig mit. Sind diese Informationen von den Eingabegeräten einmal abgefragt und im Falle der Tastatur „geglättet", so werden die Signale an ein anderes Modul weitergeleitet, das für die physikalische Umsetzung der Lenkbewegung zuständig ist. Dieser Teil ist dann wieder für alle Eingabegeräte einheitlich.


Andreas Lober ■



Das Fahrmodell soll unter allen Bedingungen realistisch wirken, auf Schnee und Eis lenkt es sich naturgemäß anders als auf Sand oder Asphalt.





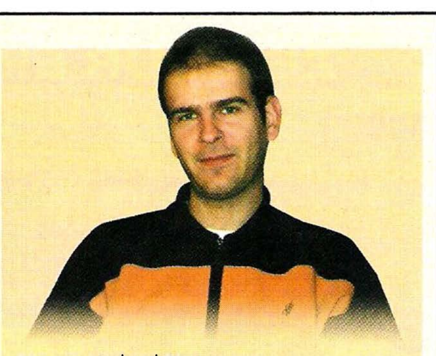
Wenn Sie von der Fahrbahn abkommen, so gerät Ihr Wagen schnell ins Schleudern (links). Auf Hawaii verfügen die meisten Straßen über eine Seitenbegrenzung, damit man nicht tiefe Abhänge herunterrutscht.

Im Gespräch

Bei Strategiespielen redet alles von Künstlicher Intelligenz, bei Autorennen war davon bisher eher wenig zu hören. Ist die KI da weniger wichtig?
Nein, sie ist da auch wichtig. Hat allerdings nichts mit Intelligenz zu tun.

Was also bringt mir ein ausgefeiltes Gegnerverhalten bei einem Rennspiel?
Man soll nicht einfach das Gefühl haben, da fährt ein Auto, sondern man soll meinen, „da ist ein Gegner".

Und wie erreicht Ihr das?
Das Feeling kommt dann, wenn der Computerfahrer Dich schneidet, Dir auflauert, Dich austrickst oder beschießt. Bei manchen anderen Rennspielen reagieren die anderen Autos gar nicht, sondern haben eine genau festgelegte Bahn, die sie jedesmal abfahren. Das merkt man natürlich mit der Zeit, und dann ist die Illusion hin, daß Du einen Gegner vor Dir hast.



Name: Michael Bittner
Alter: 29 Jahre
Aufgabe: Programmierung inklusive KI und Steuerung
Nach eigener Einschätzung wichtigste Qualifikation für diese Tätigkeit: der eigene Spaß am Autofahren bzw. „Heizen". Und Kollegen, die das Resultat mit einem gemäßigteren Fahrstil ausprobieren.

Muß man nicht immer Kompromisse eingehen, wenn man die Steuerung programmiert – also entweder sehr realistisch oder aber einfach zu handhaben?
Ja, schon. Beim ersten Teil dachten wir, der Spieler hätte auch ohne zu starkes Ausbrechen des Wagens alle Hände voll zu tun – schon wegen der Waffen. Aber wir haben von vielen Spielern gehört, daß sie gerne schleudernde Wagen hätten. Also bekommen sie in *N.I.C.E. 2* welche.

In Hardcore-Simulationen knalle ich gegen die Leitplanke, ehe ich mich versehe. Mit meinem eigenen Auto komme ich ganz gut zurecht. Ist das nur eine Frage der Geschwindigkeit, oder woran liegt das?
Ich nehme an, daß Du noch nie tatsächlich mit 300 Sachen gefahren bist... aber das ist nicht der einzige Grund. Wenn Du am Computer spielst, hast Du nur die Grafik auf dem Monitor, die Dreidimensionalität simuliert. Das echte räumliche Sehen in der Realität ist da schon etwas anderes, damit kann man Kurven viel besser abschätzen. Und in Wirklichkeit hast Du ja ein ganz anderes Feeling für Geschwindigkeit, spürst Du die Fliehkräfte. Und entsprechend richtest Du Dein Fahrverhalten darauf aus.



Falls Sie sich nur noch schemenhaft an Might & Magic V erinnern können, ist das kein Wunder. Das Fantasy-RPG erschien nämlich bereits 1993 und hat mit dem sechsten Teil der Serie wohl nur noch den Namen gemeinsam. Die Story von Might and Magic VI (M&M 6) ist eigentlich eine thematische Fortsetzung des erfolgreichen Strategiespiels Heroes of Might & Magic II und spielt demnach im mittelalterlichen Königreich Enroth.

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Party-Time

Dort ist nach dem spurlosen Verschwinden von König Roland das Chaos ausgebrochen. Das Regiment des kindlichen Prinzen Nicolai steht auf wackeligen Füßen, und vielerorts wird gemunkelt, die Götter hätten dem Eisenfaust-Geschlecht ihre Gunst, besser gesagt: das „Himmlische Mandat", entzogen. Schon überrollen Erdbeben, Fluten und eine Invasion fliegender Dämonen das Land, das alsbald in völliger Anarchie zu versinken droht. Klingt das gut für Sie? Klar klingt das gut – denn hier wird eine Gruppe von vier tapferen Recken benötigt, die das Ruder in letzter Minute noch einmal herumreißt...

Die Qual der Wahl

Die vier Mitglieder Ihrer Party stellen Sie aus sechs verschiedenen Charakterklassen eigenhändig zusammen. Zur Auswahl stehen Ritter, Paladine, Bogenschützen, Kleriker, Zauberer und Druiden. Nachdem diese Wahl getroffen wurde, gilt es, eine bestimmte Anzahl von Bonuspunkten auf die sieben Charakter-Attribute Ihrer Schützlinge (Kraft, Intelligenz, Glück etc.) zu verteilen. Zusätzlich zu den Grundattributen hat jede Charakterklasse zwei vorgegebene Spezialfähigkeiten – zwei weitere „Special Skills" darf der Spieler nach eigenem Gutdünken vergeben. Bereits diese Wahl kann zur Qual werden, da mehr als 30 Skills zur Auswahl stehen. Ganz offensichtlich kommt es in *M&M 6* weniger auf die Wahl der richtige Rasse an, sondern mehr auf die Spezialfähigkeiten, die ein Charakter im Laufe des Spiels erwirbt oder weiter verbessert. Natürlich gibt es dabei auch gewisse Einschränkungen: Ein Ritter beispielsweise wird nie ein guter „Angriffsmagier" sein – seine Resistenz gegen Zaubersprüche kann er aber famos ausbauen. Zwei wichtige Neuerungen in der Charakterverwaltung sind die Attribute Reputation und Ruhm, die ähnlich klingen, aber nicht gleichbedeutend sind. Je mehr Ruhm eine Party anhäuft – etwa durch das Bezwingen vieler starker Gegner –, umso bekannter wird sie in Enroth sein.

Ganz anders die Reputation, die von „Extrem Gut" bis „Extrem Böse" reicht und anzeigt, auf welcher Seite der Spieler steht. Betritt eine besonders garstige Heldengruppe beispielsweise ein Dorf mit „bösen" Einwohnern, so wird sie herzlich willkommen geheißen – eine fromme Party sollte in diesem Fall lieber schleunigst das Weite suchen.

From Dusk till Dawn

Das Land Enroth präsentiert sich dem Spieler als eine zusammenhängende Welt ohne Grenzen und Nachladezeiten. Die von 3DO neu entwickelte 16 Bit-SVGA-3D-Engine namens HORIZON stellt die Landschaft aus der 1st-Person-Perspektive dar und erinnert vom Stil her an eine stark verbesserte Version ihres Online-Rollenspiels *Meridian 59*. Nach Angaben der Firma beträgt die begehbare Gesamtfläche von Enroth mehr



Streitigkeiten werden wahlweise in Echtzeit oder rundenbasiert ausgetragen. Der Spieler kann jederzeit vom einen in den anderen Modus umschalten.

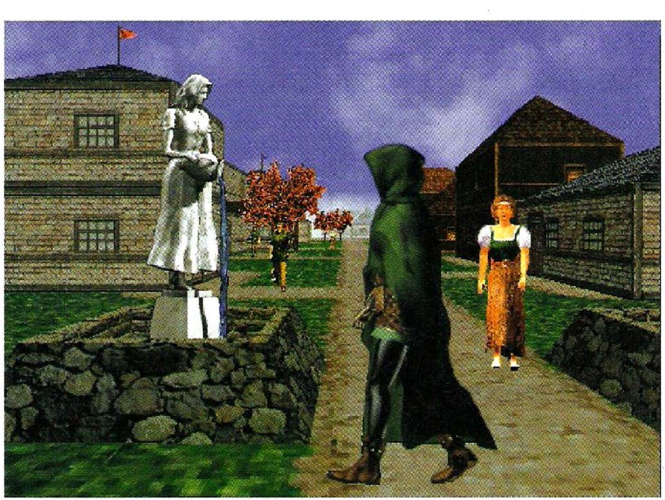


Unter Tage übernimmt eine spezielle Grafikengine die 3D-Arbeit. Dank Real-Light-Sourcing kommen die 100 Zaubersprüche besonders gut zur Geltung.



In den kalten Regionen herrschen entsprechende Wetterverhältnisse.

als 1.500 Quadratkilometer, was den Genredurchschnitt etwa um den Faktor 10 übertreffen dürfte. Eine interne Uhr ersetzt die typische „Chapter-by-Chapter"-Struktur der früheren M&M-Folgen – alle Ereignisse in Enroth finden jetzt in Echtzeit statt. Deswegen kann es schon mal passieren, daß der Spieler den einen oder anderen Neben-Quest aus Termingründen nicht erfüllen kann. Der Verlauf der Zeit läßt sich übrigens auch an den Tageszeiten ablesen. Es gibt keinen harten Schnitt zwischen Nacht und Tag, sondern sanft verlaufende Übergänge, inklusive stimmungsvoller Sonnenauf- und -untergänge. Da das Königreich Enroth aus völlig unterschiedlichen klimatischen Zonen besteht (von Eislandschaften bis hin zur Wüste), gibt es außerdem „echte" Wetterverhältnisse – die dienen dann allerdings nur der Spielatmosphäre und haben keinerlei Einfluß auf das Gameplay. Ach ja: Gelegentlich wird es wohl doch Nachladezeiten geben – nämlich dann, wenn die LABYRINTH genannte Indoor-GrafikEngine geladen wird. *M&M 6* enthält viele Dutzend ausgedehnte Dungeons, Schlösser und Höhlen, und 3DO hielt es für sinnvoll, innerhalb geschlossener Räume auf eine spezielle 3D-Engine (mit TrueLight-Sourcing für besonders schummrige Stimmung) zurückzugreifen.



Alle Non-Player-Characters (NPC) führen ihr Eigenleben. Ob sie dem Spieler freundlich gesinnt sind, hängt von der „Reputation" seiner Party ab.

Moderater Hardware-Hunger

Das neue Kampfsystem haben wir in Ausgabe 11/97 bereits angesprochen. Hier hat sich in den letzten Monaten nichts Wesentliches geändert: Kämpfe finden in Realzeit statt, die Trefferwahrscheinlichkeit und Schadenspunkte werden dabei aber aus den Attributen der Helden errechnet (wieder eine gewisse Verwandtschaft zu *Meridian 59*). Wem das zu hektisch wird, der kann das Gefecht auch jederzeit einfrieren und im gewohnten, rundenbasierten System weiterspielen. Alles in allem scheint M&M 6 ein Spiel der Superlative zu werden: Mehr als 100 NPCs treiben sich im Lande herum, und viele von ihnen können kurzzeitig in die Party aufgenommen werden – maximal aber zwei gleichzeitig. 100 Zaubersprüche aus neun verschiedenen Schulen darf man erlernen, und die Gesamtspielzeit soll zwischen 100 und 150 Stunden betragen. Die voraussichtlichen Hardwareanforderungen sind vergleichsweise bescheiden: Ein Pentium 100 mit 16 MB RAM soll angeblich ausreichen. Wer's besonders flüssig möchte, muß aber einen Direct-3D-kompatiblen Grafikbeschleuniger im Rechner haben.

Thomas Borovskis ■

Viewpoint



Aus Februar 1998 ist jetzt doch Juni geworden. Das Spiel, das uns die 3DO Studios jetzt in einer Vorabversion präsentierten, wird das Warten aber ohne Zweifel wert sein. Durch die unzähligen Mini-Quests und das Reputations-Konzept wird dem Spieler viel Freiheit zurückgegeben: Er entscheidet selbst, welche Aufträge er annimmt und in welche Richtung sich das ganze Abenteuer entwickeln soll. Zusammen mit *Ultima 9* meine größte Hoffnung im Fantasy-RPG-Sektor!



FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	3DO/New World Comp.
Release	Juni 1998

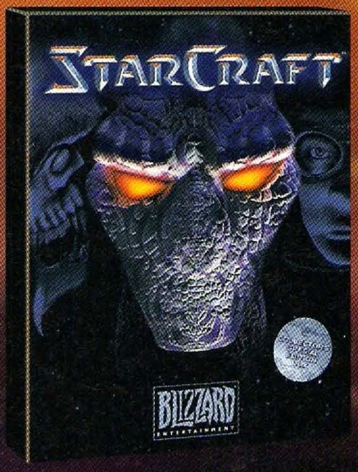
Vergleichbar mit
Lands of Lore 2, Daggerfall

COMPUTEC Verlag

Jetzt zuschlagen:

1 Spiel gratis!

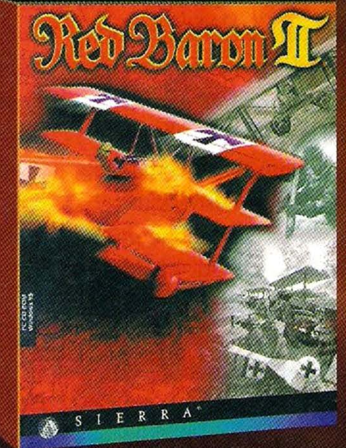
Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC GAMES oder PC GAMES PLUS und erhalten Sie als Dankeschön eine der unten abgebildeten Prämien – kostenlos! Dieses Angebot gilt nur für Leser, die nicht innerhalb der letzten 12 Monate schon Abonnent waren!



StarCraft

Mit diesem neuen funkelnden Stern am Echtzeitstrategie-Firmament schließt Blizzard nahtlos an Welterfolge wie WarCraft 2 und Diablo an. Drei Rassen liefern sich 30 Missionen lang spektakuläre Weltraumschlachten. Konkurrenzlose Multiplayer-Fähigkeiten und gerenderte Animationen mit unübertroffener Detailverliebtheit sind nur zwei von vielen Argumenten, die für StarCraft sprechen.

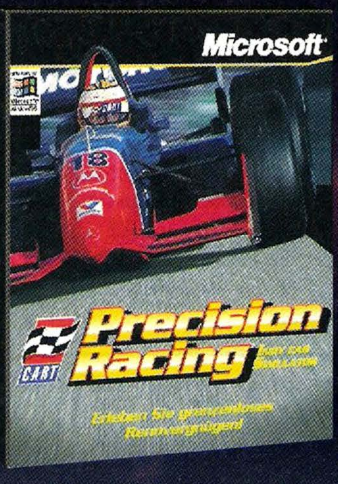
Systemvoraussetzungen:
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Red Baron II

Adel verpflichtet: Der vor fast zehn Jahren erschienene Vorgänger zählt zu den klangvollsten Namen in der Computerspiele-Geschichte. Und auch Red Baron II steht bei den Fans historischer Flugsimulationen ganz oben. Kein Wunder, denn „historisch" sind dabei allein die dahinschaukelnden Doppeldecker. Der Rest ist High-end-Technologie, wie man sie von einem der weltweit größten PC-Spiele-Hersteller erwarten darf.

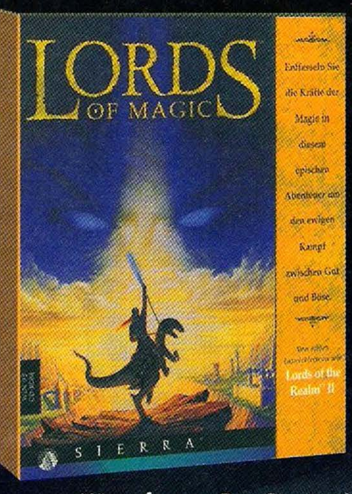
Systemvoraussetzungen:
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



CART Precision Racing

Schmalere Strecken, engere Kurven, höhere Geschwindigkeiten, mehr Action: Das amerikanische Pendant zur Formel 1 nennt sich IndyCar und steht im Mittelpunkt der neuesten Rennsimulation von Microsoft. Freuen Sie sich auf 3D-beschleunigte Grafik, eine wirklichkeitsgetreue Soundkulisse und eine exakte Steuerung. Größtmögliche Realitätsnähe und Unterstützung von Force Feedback-Joysticks sind selbstverständlich.

Systemvoraussetzungen: Pentium 60, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Direct 3D-fähige Grafikkarte, Win95



Lords of Magic

Magisches von den Lords of the Realm 2-Machern: In der Tradition von Meilensteinen wie Heroes of Might & Magic 2 und Fantasy General erforschen Sie Runde für Runde ein Fantasy-Reich und fechten mit sieben verfeindeten Parteien prachtvoll inszenierte Echtzeit-Kämpfe aus. Das Strategie-Spektakel von Impressions wird Sie schon nach wenigen Minuten verzaubern und wochenlang nicht mehr loslassen...

Systemvoraussetzungen:
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95




Sollten Sie hier keine Karte vorfinden, wenden Sie sich bitte an den COMPUTEC Verlag, Leserservice, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.
Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG, GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg
PC Games im Abo

Forsaken – Teil 5: Gameplay

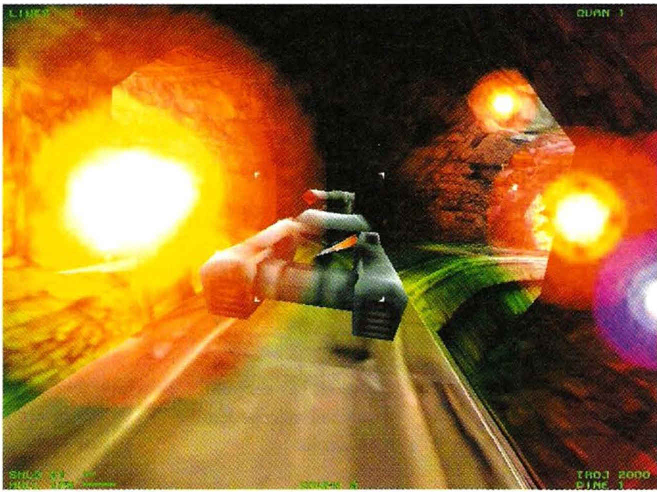
Ein Kessel Buntes

Endlich! Forsaken ist so gut wie fertig, die Solospieler-Levels erhalten gerade den letzten Feinschliff, und Sie erfahren alles über das eigentliche Gameplay des potentiellen Action-Hits. Nachdem Sie bereits ausführlich über die Entwicklung des Spiels informiert wurden, stehen diesmal die Spielbarkeit und das Leveldesign im Mittelpunkt unseres Specials. Die vorliegende Preview-Version hat die PC Games-Redaktion so beeindruckt, daß wir den Umfang kurzerhand verdoppelten.

Ist *Forsaken* nun ein Abklatsch von *Descent* oder ist es eigenständiges Spiel? Diese Frage haben sich viele Leser in den vergangenen Monaten gestellt, heute wird sie beantwortet – frei von den Versprechen der Programmierer oder Marketing-Aktionen des Herstellers. In den ersten vier Folgen unseres Specials haben wir Sie ausführlich über die Hintergründe des Spiels informiert, diesmal befassen wir uns ausschließlich mit der Frage: Wie spielt sich *Forsaken* denn nun? Die Antwort ist vergleichsweise einfach: Mit nur wenigen neuen Ideen gelang es Probe, das Spielprinzip von *Descent* erheblich zu verbessern.
Die Grundidee ist natürlich gleich, da Sie in beiden Programmen durch dreidimensional aufgebaute Tunnels fliegen und dabei völlige Bewegungsfreiheit haben. In *Descent* wartete am Ende einer jeden Mission allerdings die für manche spannende, für andere aber nervige Hetzerei mit dem explodierenden Reaktorkern. Probe haben auf dieses Stilmittel bewußt verzichtet und gestalteten auch die Levels deutlich linearer, um den Spieler nicht zu verwirren. In *Descent* herrschte trotz der (in *Forsaken* überflüssigen) 3D-Karte oft völlige Konfusion, welchen Abschnitt der Welt man als nächsten aufsuchen sollte. In *Forsaken* durchstreifen Sie schlicht die Tunnels auf der Suche nach Goldbarren oder wertvollen Kristallen – schließlich sind Sie einer von 16 geldgierigen Schurken und kein edler Retter des Universums. Trotz des schnörkellosen Spielablaufs wird Probes Grafikpracht nicht langweilig, dafür sorgt unter anderem das intelligente Leveldesign.

„Someone call 911"

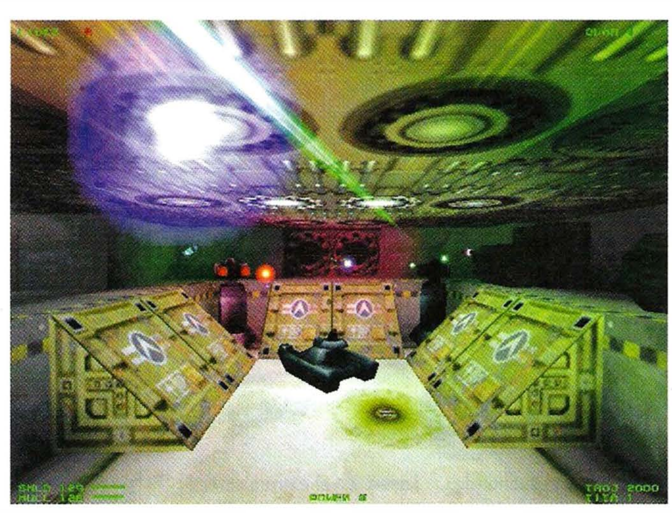
Die Designer von Probe verlassen sich nicht alleine auf erstklassige Texturen, um den Spieler tiefer in die von Menschen verlassene Welt zu ziehen. Weitaus wichtiger sind geheime Verstecke, die mit nützlichen Bonus-Waffen das Leben erleichtern. Oft sind diese „Secret Areas" mit einem simplen Schuß auf eine bestimmte Stelle der Wand zu öffnen, doch genauso oft ist es an der Tagesordnung, daß plötzlich ein kleines Fenster in der linken oberen Ecke des Bildschirms auftaucht, das einen anderen Abschnitt des Levels zeigt. Jetzt ist der Spieler gefordert: Läßt er alle guten Vorsätze fahren und stürmt los, um ein wertvolles Power-Up zu ergattern, oder wittert er eine Falle und geht deswegen mit der gewohnten Vorsicht vor? Grundsätzlich sind alle Levels



Auf solche Situationen treffen Sie häufig: mehrere schießwütige Gegner und nur wenig Platz, um den Attackenauszuweichen.



Gerade die feindlichen Gleiter weichen Ihren Schüssen behende aus und stellen durch ihre vorsichtige Vorgehensweise ein großes Problem dar.



Gefährlich wird es besonders dann, wenn ein Raketenpanzer und mehrere fliegende Einheiten Sie gleichzeitig unter Beschuß nehmen.

unabhängig von Ihrer Entscheidung zu lösen, allerdings kann der weitere Weg leichter oder schwerer werden. Generell kommt es nur selten vor, daß Sie sich in einem Level verfliegen können oder bestimmte Stellen mehrmals aufsuchen müssen, da Probe bewußt versucht haben, das Spiel schnell zu machen und Sie nicht auszubremsen.
Um in den verwinkelten Levels etwas mehr Übersicht zu erhalten, empfiehlt es sich, die automatische Ausrichtung Ihres Bikes zu aktivieren. Dadurch ist oben immer oben, was nach der Deaktivierung nicht mehr gilt und Sie so leicht mal die Orientierung verlieren können. Noch wichtiger für die erfolgreiche Bewältigung der Levels ist die Steuerung, die Sie nach Belieben einstellen dürfen. Ob Sie mit einer Kombination von Maus und Tastatur oder nur mit einem entsprechend opulenten Joystick spielen, hängt ganz von Ihnen ab. Sogar während des Spiels läßt sich die Steuerung problemlos umstellen, ebenso wie die Grafikoptionen oder der Bordcomputer Ihres Bikes. Dieser hat es übrigens in sich: Die Sprachausgabe ist je nach Modell vorlaut, bissig, witzig oder zynisch und trägt viel zur Atmosphäre von *Forsaken* bei. Während Modell Brenda eher nüchtern die Aufnahme einer neuen Waffe kommentiert, steuert der freche Phil 3B schon mal ein gutgelauntes „Solaris – yeah!" bei. Passend sind auch die Kommentare des jeweiligen Charakters gewählt, mit



Flammenwerfer in den Wänden können nur durch durch gut getimte Aktionen überwunden werden.



Die Waffen



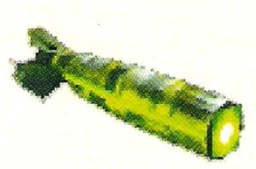
Suss Gun: Ähnlich wie das Maschinengewehr, jedoch mit eher geringer Wirkung



Trojax: Starke Energiewaffe, die durch Aufladen noch effektiver wird



Power Pod: Verstärkt die Energie des Pulsars auf den maximal dreifachen Wert



Pulsar: Die Standardwaffe jedes Bikes mit relativ großer Wirkung



Transpulse: Ähnlich wie die Standardwaffe, doch wird die Energie von den Wänden reflektiert



Pyrolite: Für den Nahkampf nützlicher Flammenwerfer



Gravgon Missile: Erzeugt ein Magnetfeld, das alle Objekte anzieht und festhält



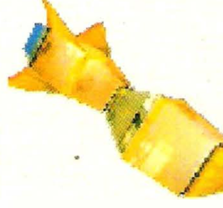
MUGs: Ungelenkte Raketen mit mittlerer Durchschlagskraft



Quantum Mine: So stark, daß alle Bikes in einem Raum vernichtet werden können



Multiple Fire Rocket Launcher: Verschießt sehr schnell viele kleine Raketen



Scatter Missile: Suchrakete, die alle Waffen des getroffenen Gegners verstreut



Titan Missile: Bei der Detonation werden weitere verheerende Sprengköpfe freigesetzt



Solaris: Hitzesuchende Lenkrakete mit hoher Durchschlagskraft



Laser: Zwei extrem starke Laserstrahlen mit großer Reichweite

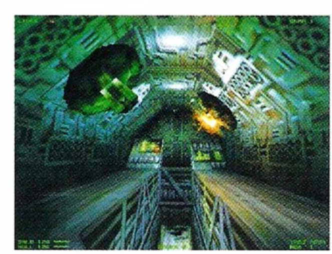


Purge Mines: Standardmine, die nur bei Berührung explodiert

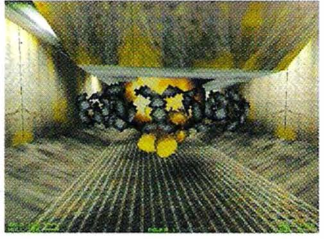


Pine Mines: Feuert zielsuchende Raketen auf gegnerische Fahrzeuge ab

Die Lasertürme sind gut gepanzert und zielsicher, so daß Sie ständig in Bewegung bleiben müssen.



Die Falle schnappt zu: Während Sie mit Raketen beschossen werden, öffnet sich unten eine Tür, durch die überraschend schwarze Gleiter in den Kampf eingreifen.



Ohne 3D-Beschleunigerkarte verliert Forsaken deutlich an Attraktivität, außerdem sinkt die Spielgeschwindigkeit deutlich.



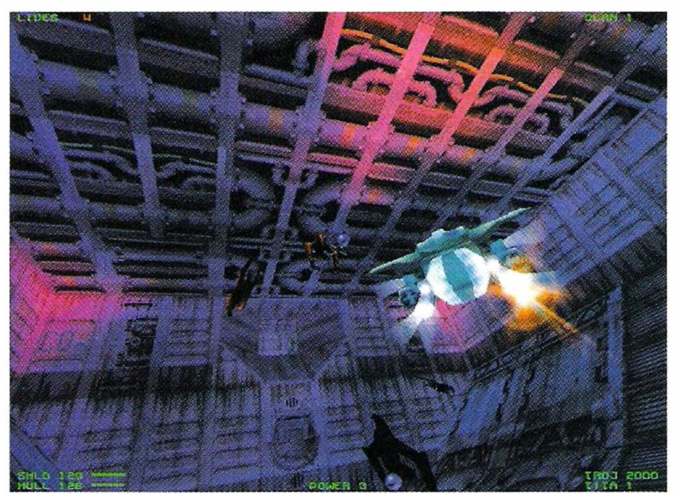
dem Sie unterwegs sind. Sprüche wie „Someone call 911" (911 = englische Notrufnumer) von Beard, wenn die Schutzschirme kurz vor dem Zusammenbrechen sind, zeugen vom lässigen englischen Humor.

Hinterlistige Gegner

So manchem 3D-Actionspiel ist es zu eigen, im Netzwerk gegen menschliche Gegner einen Höllenspaß zu bereiten, doch bei den Solospieler-Missionen mit gepflegter Langeweile aufzuwarten. Probe haben hier vorgesorgt und erstaunlich clevere Computergegner in *Forsaken* eingebaut. Die Raumschiffe, Roboter oder Panzer sind nicht einfach bewegliche Hindernisse, die auf Sie feuern, sondern besitzen sehr wohl einen starken Selbsterhaltungstrieb. Die Kontrahenten weichen Ihnen aus, versuchen Sie zu umgehen oder ziehen sich hinter eine Ecke zurück, um dort auf Sie zu lauern. Da die KI sehr geduldig ist, müssen Sie sich etwas ausdenken, um die Gegner dort wieder hervorzulocken, was natürlich sehr riskant ist. Immer wieder treffen Sie auch auf andere Plünderer, die noch einen Tick schlauer vorgehen und oft über bessere Waffen als Sie verfügen. Die einzelnen Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich übrigens nicht dadurch, daß einfach mehr Gegner auftauchen oder diese mehr Treffer aushalten. Vielmehr reagieren sie unterschiedlich schnell auf Ihre Attacken und nutzen die Umgebung geschickter aus. Somit sollten Sie die Steuerung Ihres Vehikels gut im Griff haben, um noch flinker Geschossen oder anderen Gefahren auszuweichen. Probe haben nämlich eine ganze Reihe Fallen wie herabstürzende Felsbrocken eingebaut, die Ihnen das Leben zusätzlich erschweren.



Bei solchen engen Passagen müssen Sie die richtigen Fernwaffen einsetzen, um eine Überlebenschance zu besitzen.


Gelegentlich müssen Sie sich unter Wasser mit Angreifern herumschlagen, die genau wie Ihr Bike deutlich träger agieren.

Die mittlerweile sehr fortgeschrittene Version von *Forsaken* offenbart nicht nur ihren spielerischen Gehalt, sondern auch das exzessive Ausreizen von 3D-Grafikkarten. Generell gilt: Ohne entsprechende Beschleuniger-Hardware sieht das Spiel entweder häßlich aus oder ist unspielbar langsam. Auch mit vergleichsweise schwachen 3D-Chipsätzen wie dem Virge DX/GX von S3 werden Sie kaum glücklich werden; so richtig zur Geltung kommt die Grafikpracht vor allem mit Rechenknechten von 3Dfx Interactive (Voodoo), nVidia (Riva 128), 3D Labs (Permedia 2), Rendition (Verité 2x00), ATI (Rage Pro) und NEC (PowerVR). Zwar kann es dort mit dem einen oder anderen veralteten Treiber noch Schwierigkeiten geben, doch dürfte dieses Problem mit einem entsprechenden Update des Hardware-Herstellers rasch behoben sein. Soundmäßig gibt es dank Windows 95 keinen Ärger, da jeder unter diesem Betriebssystem laufende Krachmacher für die gewünschten Effekte sorgt – aktuelle Treiber natürlich vorausgesetzt. Die zwölf Audiotracks von The Swarm passen gut zum optischen Ambiente und lassen sich notfalls durch jede andere Audio-CD ersetzen. Auf den hervorragenden Mehrspieler-Modus sind wir bereits in Teil 3 dieses Specials eingegangen und werden ihn beim Test in der nächsten Ausgabe der PC Games natürlich ausführlich unter die Lupe nehmen.

Florian Stangl ■

Vorschau



FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Probe/Acclaim
Release	Mai 1998

Vergleichbar mit
Descent 1+2

Metro-Police

Copland

Bereits mit dem Firmennamen verspricht die Mannschaft um Battle Isle 2-Mitmacher Stefan Piasecki „virtuelle Begeisterung". Selbige soll auch ausbrechen, wenn Virtual X-Citement Mitte des Jahres eine spannende Mischung aus *Syndicate* und *Blade Runner* auf den Markt bringt: *Metro-Police*.

Das Ruhrgebiet gilt neben dem Raum Gütersloh (Ascaron, Magic Bytes) als kreativster Lebensraum bundesdeutscher Spieledesigner: *Battle Isle 2, Schleichfahrt, Die Siedler 2, Der Planer* – etliche Top 10-Hits der vergangenen Jahre kommen aus dem Revier und speziell aus Mülheim/Ruhr. Dort hat auch die Firma Virtual X-Citement ihre Zelte aufgeschlagen und im November 1997 mit dem Echtzeitstrategiespiel *Akte Europa* einen mehr als respektablen Einstand abgeliefert. Für 1998 plant das 15-köpfige Team neben dem Umzug ins nahe Duisburg eine Reihe interessanter Neuerscheinungen aus mehreren Genres, darunter das Fantasy-Echtzeit-Strategiespiel *Hesperian Wars*, das familientaugliche 3D-Denkspiel *Tiny Troubles* und die Rätselsammlung *Villa Miramar*.

Nach oben gearbeitet

Klare Priorität genießt aber zweifellos das Prestigeprojekt Metro-Police. Das Wortspiel im Titel erinnert nicht zufällig an das Stummfilm-Epos Metropolis aus den 30er Jahren; Projektleiter Stefan Piasecki will seine „Echtzeit-3D-Cop-Simulation" gar als Hommage an Fritz Langs Filmklassiker verstanden wissen. Metro-Police vereint Elemente aus 3D-Action, Rollenspiel, Strategie und Adventure in einem einzigen Spiel und versetzt das Ganze mit Blade Runner-kompatiblem Endzeit-Flair. Die 35 *Metro-Police*-Missionen verteilen sich auf sieben Stockwerke mit jeweils fünf Aufträgen. Stockwerke? Als Schauplatz dient eine Großstadt des Jahres 2048, die aus sieben unterirdischen Etagen besteht. Ganz unten vegetiert der gesellschaftliche Abschaum in Slums vor sich hin; je höher die Ebene, desto lebenswerter und vornehmer wird die Umgebung. Die Bewohner der obersten Plattform befinden sich im Freien und genießen ihr helles, freundliches und ausgesprochen „grünes" Umfeld. Eines haben jedoch alle Geschosse gemeinsam: Gewaltverbrechen, Attentate, Mord und Totschlag am laufenden Band. Genau diese Vorfälle sollen Sie als smarter Cop aufklären – und zwar innerhalb von 30 Tagen, ehe der Senat den Ausnahmezustand ausruft und die Armee das Regiment übernimmt.

Wer war's?

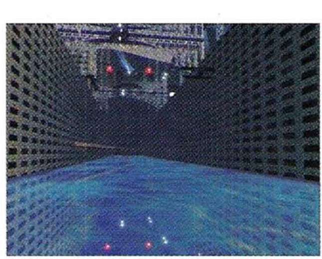
Bei den meisten Delikten kommt es darauf an, rechtzeitig am Tatort einzutreffen, um Spuren zu sichern. Das können zurückgelassene Gegenstände wie etwa Patronen sein, aber auch Zeugenaussagen, die automatisch in die Datenbank Ihres Handgelenk-Displays eingetragen werden. Faustregel: Je mehr Informationen Sie haben,



Regel Nr. 1: Traue niemandem. Hier explodiert gerade Ihr Dienstwagen.



Chrom- plus Transparenz-Effekt – auch das kriegt die 3D-Engine hin.



Realistisch: Im Flußwasser spiegelt sich malerisch die Umgebung.



Eine der gerenderten Cut-Scenes zeigt den Absturz eines Zeppelins.

desto schneller werden Sie den Täter finden. Im Polizeicomputer recherchieren Sie Verhaltensmuster und Adressen oder vergleichen Personenbeschreibungen mit dem gespeicherten Datenbestand. Bei unklarer Beweislage helfen Informanten weiter – halbseidene Typen, die Ihnen gegen Bezahlung neben Tips auch illegale Waffen liefern und gleichzeitig als Auftraggeber für Spezialeinsätze fungieren.

Auf der dunklen Seite der Macht

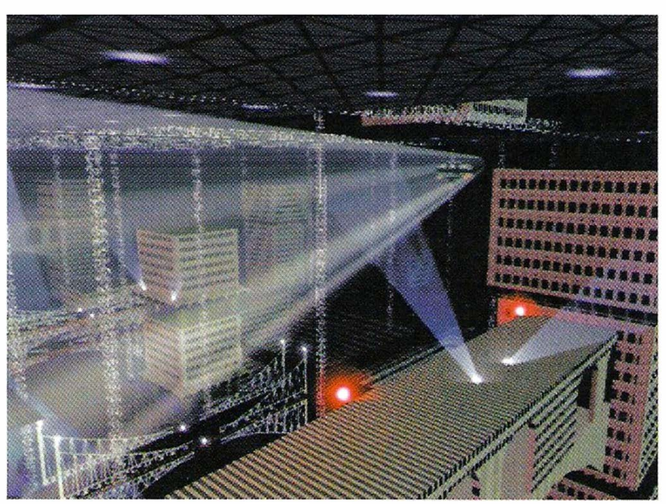
Von den fünf Haupt-Missionen pro Ebene (dazu gehören auch Botengänge und das Beschützen von Politikern) müssen Sie mindestens vier lösen, um zum Streifendienst in der nächsthöheren Etage „befördert" zu werden. Da sich kein Täter freiwillig einbuchten läßt, müssen Sie zuweilen auf brachiale Methoden zurückgreifen: Ob Sie mit einem „beschlagnahmten" Wagen eine wilde Verfolgungsjagd aufnehmen, eine Straßensperre zum Abschneiden des Fluchtweges anfordern oder eine der zahlreichen Abkürzungen und geheimen Schleichwege nutzen, bleibt Ihnen überlassen. Weil sich Schuß-wechsel im Dienst nur selten vermeiden lassen, decken Sie sich mit zunehmend effektiveren Schußwaffen, Granaten und technischen Hilfsmitteln ein, die Sie sich von Ihrem Sold leisten. Daß Sie sich bei den chaotischen Verhältnissen in Metropolis nicht immer auf der legalen Seite des Gesetzes aufhalten, beobachten Ihre Vorgesetzten mit Argusaugen: Halbkriminelle Fehltritte (bei Rot über die Kreuzung gebrettert, unzulässige Waffen eingesetzt) protokolliert deshalb ein sogenanntes „Kerbholz". Bis zu einem bestimmten Wert werden Vergehen noch toleriert, ab 80% hagelt es die erste Verwarnung, bei 100% fliegen Sie achtkantig aus dem Dienst. Danach wechseln Sie notgedrungen die Fronten und bekämpfen im folgenden die Bestrebungen des Senats. Wer möchte, kann auch von Anfang an als Krimineller auftreten. Das Ziel lautet in diesem Fall: gesellschaftliche Anerkennung, während Sie als Cop die Sprossen der Karriereleiter erklimmen. Kerbholz und Kleingeld nehmen Sie sowohl in die nächste Mission als auch zur nächsten Stufe mit – strategisch kluges Vorgehen ist also unumgänglich.

Schwebende Verfahren

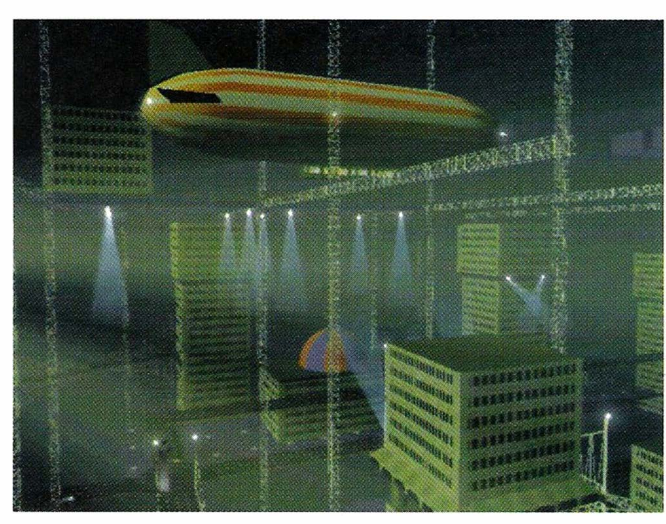
Aller Voraussicht nach aus der *Tomb Raider*-Perspektive und bei einer Auflösung von bis zu 800x600 Bildpunkten steuern Sie Hauptdarsteller Jeff Conrad mit Maus und Tastatur durch eine komplette 3D-Stadt, die förmlich „lebt": Magnetschwebebahnen rasen durch transparente Röhren, Motorräder im *Judge Dredd*-Format und Autos verstopfen die Straßen, und futuristische „Doppeldecker" und Zeppeline gondeln über der Stadt und docken an Haltestellen an. Angesichts Großstadt-typischer Staus, Umleitungen und plötzlicher Unfälle müssen Sie hin und wieder Ihr Dienstfahrzeug stehenlassen und die Verfolgung zu Fuß fortsetzen. Auch die Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel hat ihre Tücken, wie Stefan Piasecki verrät: „Was das heißt, merkt man spätestens dann, wenn das Hauptquartier die Position eines flüchtigen Verdächtigen durchgibt und man gerade über ihm schwebt, ohne etwas tun zu können." Die völlig neu entwickelte Grafik-Engine greift auf Direct3D zurück und macht daher von den Möglichkeiten moderner 3D-Grafikkarten Gebrauch. Zu den Spezialitäten zählt neben farbigen Lichtkegeln und Chrom-Effekten ein Partikelsystem, das Rauchschwaden und Explosionen ständig neu in Echtzeit berechnet und somit niemals gleich aussehen läßt. Anfang März sollen die letzten Bugs aus der Engine entfernt worden sein, um sich anschließend voll auf Spieldesign und Missionen konzentrieren zu können. Zu den ehrgeizigen Plänen der Virtual X-Citement-Crew gehört auch ein Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler.

Petra Maueröder ■

„Die Kunden haben Anrecht auf neueste Technologie und feinste Grafik."
Stefan Piasecki



Blick aus dem Cockpit der Magnetschwebebahn: Gigantische Scheinwerfer sorgen für die spärliche Ausleuchtung der Wolkenkratzer-Schluchten.

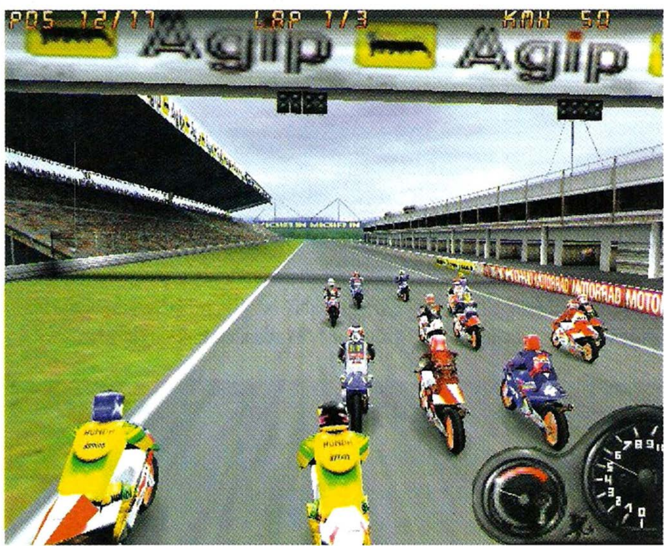


Mit den Zeppelinen gelangt man schnell in die entlegensten Winkel. Nachteil: Nur an wenigen Haltestellen können Sie zu- und aussteigen.



Grand Prix 500cc

Zwei Räder für



Ascaron dreht auf: Mit Grand Prix 500cc arbeiten die Gütersloher an einer detaillierten Simulation des Motorrad-Rennsports, die es locker mit internationaler Konkurrenz aufnimmt. PC Games überzeugte sich vor Ort von der erstklassigen Grafik, den vielfältigen Optionen und dem butterweichen Fahrgefühl des vielversprechenden Newcomers.

Außer den beiden Fahrperspektiven gibt es auch noch einen sehenswerten TV-Modus, der an eine Fernsehübertragung erinnert (unten).

Lange mußten wir auf ein Spiel wie *Grand Prix 500cc* warten. Nachdem EAs *Moto Racer* das Interesse an Motorrad-Rennspielen wiedererweckte, wurden die Rufe nach einer richtigen Simulation der zweirädrigen Höllenmaschinen immer lauter. Exakte Simulation statt simpler Arcade-Action steht deshalb bei Ascaron auf dem Programm, was aus Gründen der Realitätsnähe die Kooperation mit einem professionellen Rennstall nahelegte. Fündig wurden Firmenchef Holger Flöttmann und seine Designer in der Bochumer Racing Factory, die mit Rat und Tat zur Seite stehen. Immerhin haben sie Alexander Hofmann unter Vertrag, der mit seinen erst 17 Jahren bereits Deutscher Vize-Meister in der Klasse bis 125 ccm ist. Seine Erfahrung floß natürlich in die Fahrphysik mit ein und zeugt schon in der frühen spielbaren Version von enormer Realitätsnähe, wie beispielsweise die identischen Rundenzeiten in der Wirklichkeit wie in der Simulation beweisen. *Grand Prix 500cc* beschränkt sich aber nicht auf die 125 ccm-Klasse, sondern versetzt Sie auch auf die schmalen Sitze von Maschinen mit 250 und sogar 500 ccm, wobei die individuellen Fahreigenschaften der jeweiligen Klasse berücksichtigt werden. Was nützt aber allein die Idee, eine Motorrad-Simulation zu basteln, wenn die technische Umsetzung mangelhaft ist? Keine Angst, auch hier hat Ascaron eine Überraschung parat. Die aus der 3D-Engine von *Anstoß 2* weiterentwickelte Grafik präsentiert sich auf internationalem Niveau und steckt dank der Direct3D-Unterstützung sogar *Moto Racer* in die Tasche.

ein Halleluja

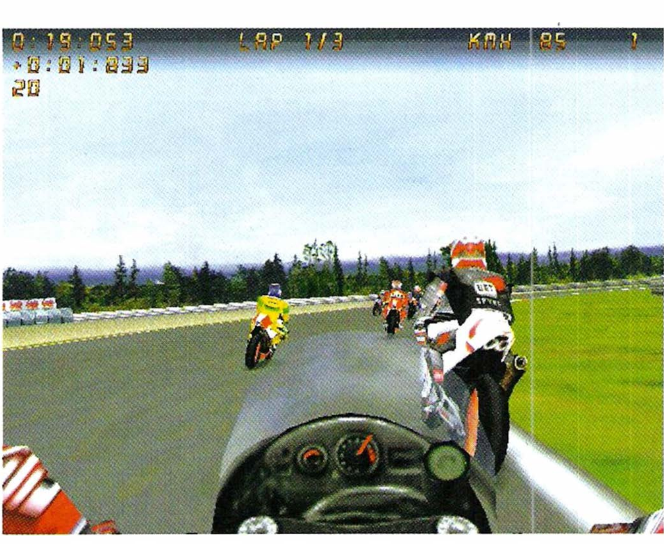
Zusätzlich wird es eine optimierte Version für die Vodoo Graphics-Chips von 3Dfx Interactive geben. Die 15 aufwendig nachgebauten Rennstrecken der Saison von 1997 enthalten alle Reklametafeln, Streckenobjekte und sogar die Bodenwellen der

„Unsere 3D-Engine verwaltet bis zu 20.000 Polygone pro Strecke“
Holger Flöttmann, Ascaron

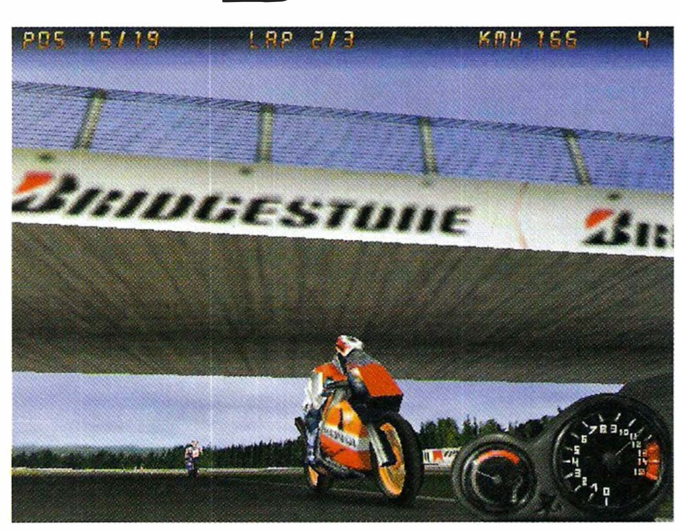
realen Vorbilder. Zusätzlich stellt Ihnen Ascaron vier Teststrecken zur Verfügung, auf denen Sie die Auswirkungen der vielfältigen Setup-Optionen in der Praxis erproben dürfen. In den Boxen stellen Sie vor dem Rennen so wichtige Details wie Federung, Bremsen, das Getriebe und die Reifen ein. Bei der Suche nach dem optimalen Setup hilft Ihnen die Telemetrie, der Sie die Brems- und Gashebelstellung, Federwege, Geschwindigkeit, Drehzahl, Motortemperatur und -leistung sowie die Reifenhaftung entnehmen. Allerdings dürfen Sie sich das Basteln und Schrauben im einfachen Schwierigkeitsgrad ersparen, da Sie dort auch ohne große Änderungen gute Ergebnisse erzielen können. Doch im höchsten Schwierigkeitsgrad ist *Grand Prix 500cc* ähnlich komplex und schwierig wie *F1 Racing Simulation* von Ubi Soft.

Realistische Fahrphysik

Neben der brillanten Grafik und der Optionsvielfalt bestach die erste spielbare Version schon durch das ansprechende Fahrgefühl. Zwar war die Unterstützung von Force Feedback-Joysticks noch nicht eingebaut, aber auch mit einem gewöhnlichen Joystick und einer kleinen Umgewöhnungszeit kommt man schnell mit der Maschine zurecht. Wer viele



Die Künstliche Intelligenz der Computergegner reagiert auf Ihre Leistungen und ermöglicht ständig neue Rennverläufe.



Die 15 Strecken stimmen bis ins Detail mit den Originalen überein.

Formel 1-Simulationen gefahren ist, muß sich auf jeden Fall gewaltig umstellen, da die bissigen Maschinen eine völlig andere Kurventechnik voraussetzen. Bremsen und Lenken gleichzeitig dürfen Sie getrost abhaken, Sie müssen sich vielmehr mit dem richtigen Gang und der passenden Geschwindigkeit an eine Biegung heranwagen, sonst landen Sie unweigerlich im Kiesbett oder auf dem Gras. So ärgerlich dieser Ausflug ins Grüne auch ist, so grafisch eindrucksvoll ist er in Szene gesetzt: Die sachte im Wind verwehenden Staubwolken sind mit Abstand das beste, was bislang aus 3D-Grafikkarten gezaubert wurde. *Grand Prix 500cc* läßt sich aus zwei Perspektiven fahren, wobei sich die Verfolgerkamera für Einsteiger empfiehlt, die noch nicht mit den Strecken vertraut sind. Durch den besseren Überblick wird vor allem das Finden der Ideallinie erleichtert. Die Cockpitsicht ist natürlich realistischer, aber auch viel schwieriger, da Ihr Blickpunkt deutlich tiefer liegt. Aufgehoben wird dieser Nachteil durch die physikalisch korrekte Simulation der Trägheit, wenn der Fahrer



Alle Fahrer sind mit Bildern und den authentischen Designs ihrer Öfen dabei.

beim Abbremsen nach oben gehoben wird und sich so der Blickwinkel vorteilhaft verändert. Mit etwas Übung fahren Sie so viel realistischer als in jeder anderen Rennsimulation, gleich ob im Einzelrennen, der kompletten Weltmeisterschaft oder im Netzwerk. Bislang sind erst wenige der 15 Strecken fertig, und auch an Fahrphysik und Gegnerintelligenz will Ascaron noch feilen, doch bis Juni soll *Grand Prix 500cc* auf dem Markt sein.

Florian Stangl ■



Frankreich ruft, und der „Ku dü Mond" rückt unaufhaltsam näher. Da wird es auch Zeit für neuen digitalen Sport. Silicon Dreams will es mit dem Rekordmeister EA Sports aufnehmen.

World League Soccer

Detailmeister

Nicht ein Turnier oder eine Liga wird der Newcomer simulieren, sondern gleich Dutzende – holländische Meisterschaften können ebenso gespielt werden wie französische. Trotzdem: Gegen *FIFA 98* anzuteten scheint ein nahezu aussichtsloses Unterfangen, denn EA Sports hatte in den letzten Jahren den Spitzenplatz abonniert. Doch *World League Soccer* hat zwar an der Lizenz gespart, nicht aber an Details. Das heißt: keine Original-Spieler-Namen, aber eine ganze Menge beeindruckender neuer Features. Wenn die Rechnung aufgeht, könnte damit gleich der Aufstieg an die Tabellenspitze gelingen.

Beginnen wir mit der Grafik. Das Spiel tritt in zwei Versionen an: einer Standard-Version und einer für 3Dfx-Karten. Normalerweise sollte man annehmen, daß letztere mindestens eine Liga höher spielt. In der Tat legt sie mit nebligen Effekten vor, doch mit ihrem etwas dreckigeren Look schafft die nicht-hardwarebeschleunigte Version den Anschluß.



Bei den unterschiedlichen Tages- und Nachtzeiten haben die Grafiker kräftig in den Farbtopf gegriffen.

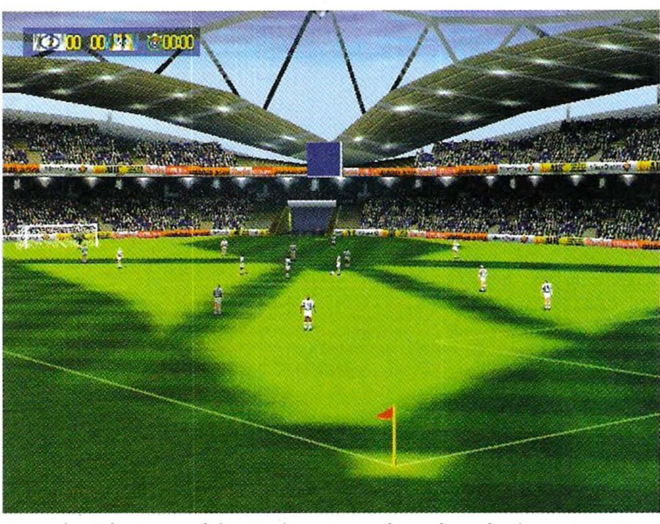


Schneefall, Regen und gleißendes Sonnenlicht wurden bei World League Soccer ebenfalls berücksichtigt.

Schön wie im Fernsehen

Silicon Dreams, die Macher von *World League Soccer*, sind der Öffentlichkeit bisher kaum bekannt. Und das, obwohl über 50 Leute bei der englischen Firma beschäftigt sind, die schon mit *Olympic Soccer* und *Olympic Games* erste sportliche Erfahrungen sammeln konnte. Das Team hat sein eigenes Motion-Capture-Studio – und zwar eines der größten in ganz Europa. Deshalb konnte ohne Zeitdruck an den Bewegungen der Spieler gefeilt werden. Les Ferdinand vom englischen Nationalteam und eine ganze Reihe


Die unglaubliche Detailverliebtheit, mit der die Entwickler zu Werke gegangen sind, wird vor allem in den höheren Zoomstufen deutlich.


Sogar der Schattenwurf des Stadions ist exakt nachempfunden. Wenn ein Spieler im Schatten läuft, wird dies korrekt dargestellt – er wird dunkler.

anderer Spieler wurden verkabelt, um wirklichkeitsgetreue Bewegungen zu bekommen. Das macht sich auch im laufenden Spiel bemerkbar: Während bei fast jedem Fußballspiel ein paar Frames nicht richtig passen und es deshalb hölzern wirkt, wenn ein stillstehender Spieler zu laufen beginnt, ist der Übergang bei *World League Soccer* sehr flüssig.
Weiter geht's mit Neuerungen. Wird der Name eines Spielers geändert, schlägt sich das sofort in einer neuen Beschriftung seines Trikots nieder. Die einzelnen Kicker haben auch keine Einheitsgröße, sondern es gibt erstmals große und kleine Figuren. Mit ähnlich viel Liebe zum Detail wurden die Tribünen gestaltet. Keine anonyme Masse wabert auf den Plätzen, sondern einzelne Zuschauer bewegen sich, in den Boxen sitzen Reporter, das Flutlicht reflektiert an der Verglasung, und Wolken und Sonne runden das Bild ab. Vom deutschen Winterwetter gebeutelt, würde man sich manchmal wünschen, per Tastendruck auf schönes Wetter schalten zu können. Nur: Realistisch ist dies nicht. Deshalb erlaubt es *World League Soccer* nicht, Petrus zu spielen, sondern berechnet die Witterungsverhältnisse anhand verschiedener Faktoren. Im Winter kommt es natürlich öfter zu Schnee als im Sommer. Während tagsüber die weiße Pracht schmilzt und so den Platz aufweicht, kann es des Nachts schon mal zu Frost und einem entsprechend härteren Boden kommen. Und das wirkt sich wiederum auf das Spiel aus.
Damit der Kick auf dem Monitor flott und nicht wie Altherrenfußball daherkommt, ist eine flinke Kameraführung Pflicht. Natürlich gibt's die üblichen Einstellungen wie „Seitenlinie" und „Panoramablick". Besonders gelungen ist aber die dynamische Kamera. Im Zweikampf zoomt sie dicht ran. Wird der Ball gepaßt, geht sie auf Distanz, so daß der sichtbare Ausschnitt größer wird. Ist ein Stürmer vor dem Tor, wechselt wiederum die Perspektive, so daß der Angriff optimal zielen kann. Der Torhüter wird übrigens von der CPU gesteuert und läßt sich vom Spieler nur bei Strafstößen bewegen.

Es stellt sich die Frage: Ist es eine Simulation oder ein Arcade-Kick? Wohl am ehesten eine Mischung aus beidem. Silicon Dreams versuchten, die Steuerung nicht zu überfrachten, so

> **„Aussehen und Feeling, Grafik und Bewegungen müssen zusammenpassen, so daß eine wirklich runde Sache dabei herauskommt."**
> *Rob Palfreman, Operations Manager*

daß man schnell erste Erfolge feiern kann. Ideal ist natürlich ein SideWinder-Gamepad, doch auch die Tastaturbelegung ist ordentlich und obendrein frei konfigurierbar. Fortgeschrittene werden sich dann langsam an die hohe Kunst der Teamaufstellung und Taktik wagen. Dabei soll *World League Soccer* eine fortgeschrittene KI bekommen, die die Lieblings-Strategien des menschlichen Spielers eiskalt analysiert und sich darauf einstellt.
Langsam wird es Zeit für ein paar technische Details: Die maximale Auflösung beträgt 1.600x1.200 Bildpunkte, bis zu vier Spieler können an einem Computer spielen, übers Internet sind echte Länderspiele möglich. Mit einem P166 läuft schon jetzt alles sehr flüssig, die fertige Version soll sogar mit einem P75 noch gut spielbar sein. 27 Leute werkeln bereits seit Anfang 1997 an dem Projekt. Im Mai soll das Spiel in den Läden stehen. Wir sagen Ihnen rechtzeitig Bescheid, ob Eidos die gute Ausgangsposition nutzen konnte oder ob wider Erwarten eine tolle Chance vergeben wurde.

Derek dela Fuente ■
Andreas Lober ■

Sprachausgabe

Im TV sorgen Reporter oft für dezente Komik, bei Computerspielen teilweise für das große Grausen. Unpassende Bemerkungen, lustlos rezitiert, sind an der Tagesordnung. Dieses Problem hat auch das Team von *World League Soccer* erkannt. Über 17.000 Sprachsamples sollen für packende Kommentare sorgen. Die Intonation derselben ist aber noch eine der Hauptsorgen von Silicon Dreams. Hoffen wir, daß auch dieses Problem gemeistert wird.



FACTS

Genre	Fußballspiel
Hersteller	Eidos
Release	Mai 1998

Vergleichbar mit
Worldwide Soccer, Fifa 98



Das Entwicklerteam achtet auf richtige Proportionen im Spiel. Hier sehen Sie den Avatar zusammen mit Jaana vor riesigen Bäumen.



Die hohe Detailverliebtheit macht sich am deutlichsten im Gesicht bemerkbar. So wie Jaana werden im fertigen Spiel alle Charaktere dargestellt.

Ultima 9: Ascension

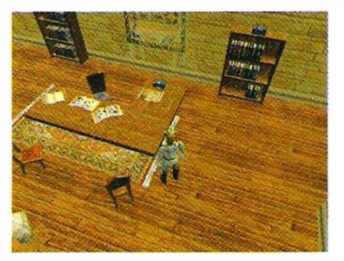
Wie Phoenix aus der Asche

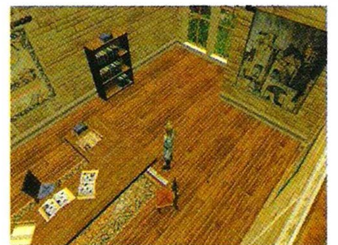
Die Gerüchteküche brodelt: Fast vier Jahre wartet die Fangemeinde auf eine Fortsetzung von Ultima, doch Origin hielt sich mit Informationen stets bedeckt. Der Raum für Spekulationen wird jetzt jedoch enger, denn die Designer brechen endlich ihr Schweigen. Warum Origin mit Ultima 9 das Genre neu definieren wird, lesen Sie in diesem ersten Vorbericht.

Die Hintergrundgeschichte wird von Origin wieder einmal gut behütet. Es gibt nur wenige Anhaltspunkte, in welche Richtung sich der Avatar, der namenlose Held der Serie, entwickeln wird. *Ultima 8: Pagan* endete mit der Rückkehr des Avatars nach Britannia, sein Blick schweifte über das Land, das von Chaos und Krieg gezeichnet war. Es steht also zu erwarten, daß den Mächten des Bösen ein für allemal der Zugang zum einst blühenden Königreich versperrt werden muß. Gleichzeitig wird der Avatar im nunmehr neunten Teil der Serie seinen letzten großen Auftritt haben wird – das kündigte Richard Garriott bereits vor der Veröffentlichung von *Ultima 8: Pagan* an. *Ultima 9: Ascension* muß daher ein Werk epischen Ausmaßes werden. Richard Garriott war mit den letzten vier Teilen eher unzufrieden. Das lag zum größten Teil an der Bestrebung, das Ende eines Spiels immer offener zu gestalten. Deshalb versucht Origin jetzt, dem nicht-linearen Handlungsverlauf den Rücken zu kehren, ohne dabei zu geradlinig zu werden. Nur auf diese Weise läßt sich, nach Meinung der Designer, eine faszinierende Geschichte erzählen.

Komplett neue Engine

In der Vergangenheit wurde für jeden Teil der Serie eine neue Engine entwickelt, und Origin gelang es bislang immer, selbst modernste Rechnersysteme ins Schwitzen zu bringen. Daran wird sich auch in Zukunft nichts ändern, denn es verdichten sich die Gerüchte, daß ein Pentium mit 200 MHz und 32 MB RAM die Minimalkonfiguration darstellen soll. Wenn man allerdings in Betracht zieht, was Origin versucht, auf die Beine zu stellen, klingen diese Anforderungen noch untertrieben.
Die Perspektive erinnert ein wenig an *Tomb Raider*. Sie ist auf Tastendruck stufenlos zoombar und verändert sich automatisch, wenn man beispielsweise ein Haus oder eine spezielle Location betritt. Dann „klebt" die Kamera plötzlich an der Decke eines Zimmers, rückt damit die Umgebung näher an den Spieler heran und vermittelt so das Gefühl, ein Gebäude tatsächlich betreten zu haben. Es fällt deshalb dementsprechend schwer, die exakte Größe von *Ultima 9* zu ermitteln. Bob White, einer der Designer, hat es trotzdem versucht: „Momentan spiele ich in einer Zoomstufe, die der von *Ultima 7* ähnlich ist. Ich würde sagen, in diesem Fall beträgt die Fläche 150x150 Screens." Ein Griff zum Taschenrechner ergibt eine schier unglaubliche Zahl von 22.500 Bildschirmen, ohne daß dabei Bauwerke und sonstige Räumlichkeiten berücksichtigt wären.
Noch stärker herausarbeiten möchte Origin die Beschaffenheit der Landschaft, vor allem die korrekten Proportionen sollen eingehalten werden. So werden zum Beispiel Bäume zum ersten Mal im richtigen Verhältnis zum Avatar dargestellt, und langgezogene Gebirgsketten wirken gigantisch, da man die eigentliche Größe am Fuß eines Berges nur erahnen kann. Damit man in der riesigen Spielumgebung nicht die Orientierung verliert, stehen die traditionellen Hilfsmittel Kompaß, Sextant und kleinere Kartenteile zur Verfügung, mit deren Hilfe man seinen momentanen Aufenthaltsort bestimmt kann.


Im Inneren eines Gebäudes: Die Kamera „klebt" an der Decke.


Das Bild läßt sich rotieren, um jeden Winkel erforschen zu können.

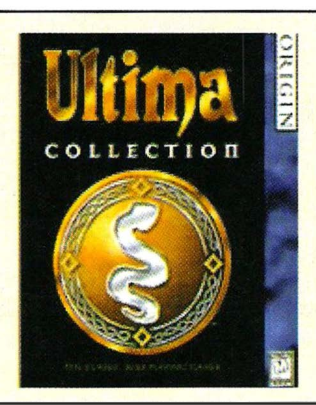

Außerdem läßt sich natürlich die Kameraperspektive verändern.

Unterstützung von Direct3D

Die Engine wurde unter dem Gesichtspunkt entworfen, daß sich mit ihr alle Wünsche realisieren lassen. Es wird beispielsweise möglich sein, unter Einsatz von Magie kurzfristig zu schweben bzw. zu fliegen, außerdem kann man auf Schiffen anheuern und diese selbst navigieren oder per „Autopilot" zu einem bestimmten Ziel segeln lassen. Selbstverständlich muß man dabei aufpassen, nicht von Piraten geentert zu werden oder mysteriösen Meeresmonstern zum Opfer zu fallen. Verteidigen kann man sich mit zahlreichen Waffen, die vom Avatar wie in *Ultima 7* deutlich sichtbar getragen werden, und mit einer großen Auswahl an Zaubersprüchen. Wieviele Sprüche letztlich den Sprung ins fertige Produkt schaffen, steht allerdings noch zur Diskussion – die Zahl bewegt sich irgendwo zwischen 40 und 70.

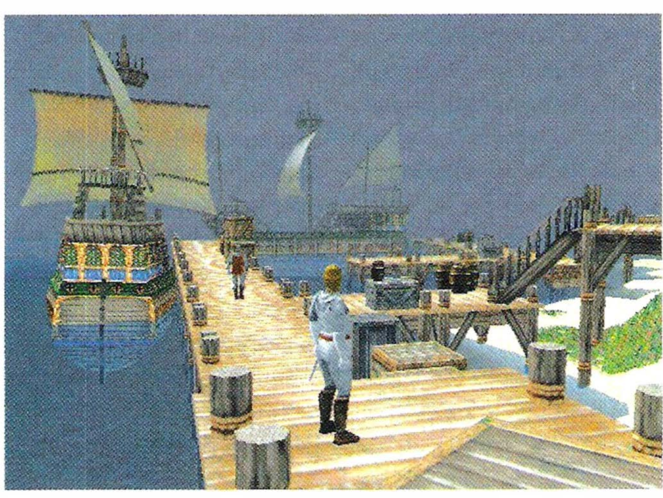
Collection

Demnächst wird die *Ultima Collection* erhältlich sein. Diese Spielesammlung beinhaltet alle *Ultimas* aus den Jahren 1980 bis 1994, inklusive aller Zusatzdisks, einem Interview mit Richard Garriott bezüglich *Ultima 9* und *Aklabeth*, Garriotts erstem Spiel. Wer sich schon einmal auf das neueste Epos einstellen möchte, kann mit dieser Collection sein Hintergrundwissen fabelhaft auffrischen.



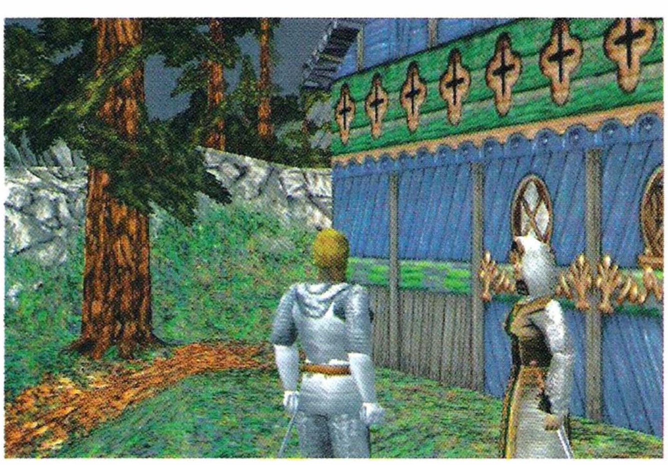


Der Avatar in einer frühen Alpha-Phase (rechts) und in der aktuellen Version (links).



Das Segelschiff im Hintergrund wirkt leicht unscharf und verschwommen, hier setzt Origin einen schwarz gefärbten Nebeleffekt ein.

In diesem Zusammenhang spielt die Unterstützung von 3D-Grafikkarten eine wichtige Rolle. Vor allem beim Einsatz der Magiefähigkeiten wird es viele sehenswerte Lichteffekte geben, die Leistungsfähigkeit der vorhandenen Hardware soll voll ausgenutzt werden. Die verschiedenen Tages- und Nachtzeiten werden ebenfalls berücksichtigt, in den Abendstunden erhöht sich die Anzahl der düsteren, unheimlichen Ecken und Nischen, in denen sich hinterhältige Meuchelmörder verstecken können. Es entsteht ein unangenehmes Gefühl, wenn man tief in in der Nacht durch die Straßen zieht – Spannung wird aufgebaut. Im Tageslicht werfen die Bewohner von Britannia und alle Objekte wie beispielsweise Gebäude und Pflanzen realistische Schatten. Außerdem denkt das Entwicklerteam darüber nach, dynamische Witterungsverhältnisse in das Spiel zu integrieren. Ein interessantes Vorhaben, das in Anbetracht der Größe von *Ultima 9* allerdings auch Probleme aufwerfen kann und deshalb wahrscheinlich scheitern wird. Schnee und Regen wird es auf jeden Fall geben, es stellt sich für das Team nur die Frage, ob eine ständige Veränderung des Wetters wirklich notwendig ist. Das physikalische Modell erlaubt realistische Explosionen. Wenn beispielsweise ein Feuerball auf einer Kiste detoniert, so fliegen Splitter und einzelne Holzteile durch die Luft, die wiederum Freund und Feind verletzen können. Auf die Landschaft wird dabei allerdings kein Einfluß genommen. Bei Veränderungen wie Kratern im Erdboden müßten die kompletten Texturdaten modifiziert und wieder in den Speicher geholt werden. Die daraus resultierenden Ladezeiten würden jeglichen Spielspaß vernichten.



Wenn man Jaana mit dem Avatar vergleicht, macht sie einen wesentlich ausgereifteren Eindruck. Der Avatar wird im fertigen Spiel über sehr viel mehr Polygone und Details verfügen.

Charaktere aus 700 Polygonen

Alle Charaktere basieren bei *Ultima 9: Ascension* auf Polygonmodellen. Auf den aktuellen Screenshots läßt sich die hohe Detailverliebtheit bereits erkennen, lediglich der Avatar wurde noch nicht überarbeitet und macht noch einen etwas unausgereiften Eindruck. Das soll sich aber schon bald ändern. Der Avatar wird dann, wie alle NPCs (Non-Player-Character = Nicht-Spieler-Charaktere), aus 500 bis 700 Polygonen bestehen. Diese Zahl wird sich laut Bob White sogar noch verbessern lassen: „Unsere Engine kann mit viel mehr Polygonen umgehen, als für die Darstellung unserer Charaktere benötigt wird."

Kein Nebel in Britannia

Die Verbesserungen im grafischen Bereich versetzen wohl viele Kenner der Serie in Staunen. Der Einsatz von 3D-Grafikkarten wird aber deshalb unabdingbar. Origin wird definitiv Direct3D unterstützen, es soll auch spezielle Versionen für OpenGL und andere Standards geben. Ob sich dadurch spürbare Geschwindigkeitsvorteile ergeben und sich die erforderliche Minimalkonfiguration herunterschrauben läßt, scheint zumindest im Fall von Voodoo² wahrscheinlich, jedoch möchte sich Origin zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch nicht festlegen lassen. Die geplante Auflösung wird das aber nicht beeinflussen. 640x480 Bildpunkte sind gleichzeitig das Minimum und das Maximum, unabhängig von der verwendeten Grafikkarte.
Nebeleffekte wird es bei *Ultima 9: Ascension* nur dort zu sehen geben, wo sie auch wirklich sinnvoll sind. „*Turok* benutzt beispielsweise Nebel, um das Clipping zu verstecken", meint Bob White und erläutert, daß Origins Engine schnell genug ist, um auf solche Tricks zu verzichten. „Wir werden aber einige dieser Effekte einsetzen, um mehr Atmosphäre aufzubauen. Wenn man Nebel schwarz färbt, ergibt sich dichter grauer Nebel, der die Dungeons herrlich düster und unheimlich



Jaana und der Avatar blicken auf Asylum. Diese Stadt ist aus dem ehemaligen „Buccaneer's Den" (Ultima 4) hervorgegangen.

wirken läßt." Die Kellergewölbe werden über mehrere Ebenen verfügen, d. h. man wird streckenweise sehen können, was sich in den oberen und unteren Etagen abspielt. Außerdem werden die Katakomben riesige Ausmaße haben und sehr viel größer ausfallen als in den Vorgängern.

Makros für Zaubersprüche

Über das Gameplay schweigt sich Origin, ebenso wie über die Story, weitgehend aus. Man möchte die Spieler mit etwas völlig Neuem überraschen, ohne dabei die alten Tugenden über Bord zu werfen. Wer aufgrund der veränderbaren Perspektive an einen *Tomb Raider*-Clone denkt, macht sich unnötig Sorgen. Richard Garriott und die beiden Designer Del Castillo und White ziehen immer den siebten Teil der Serie zu Vergleichen heran, von *Ultima 8* ist kaum die Rede. Man kann also davon ausgehen, daß das actionlastige Gameplay des direkten Vorgängers wieder zurückgeschraubt wird – lästige Action-Sequenzen, die eher an ein Jump&Run als an ein Rollenspiel erinnern, wird es nicht mehr geben. Für die Steuerung stehen Maus und Tastatur zur Verfügung, beide Eingabegeräte können jedoch natürlich auch einzeln benutzt werden. Darüber hinaus wird es eine große Datenbank an Makros und Icons für Zaubersprüche geben, aus denen der Spieler nach seinem individuellen Geschmack auswählen kann. Diese Voreinstellungen können aber auch überarbeitet werden, man muß sich also an keine Vorgaben halten. Gegenstände werden identifiziert, indem man den Cursor auf das gewünschte Objekt zieht. Wenn man die Maus dann länger als eine Sekunde stillhält, erscheint eine Beschreibung des Gegenstands – vergleichbar mit der Identifizierung von Icons in den meisten Windows-Programmen. Dialoge funktionieren auf ähnliche Art und Weise. Spricht man mit einem NPC, so erscheinen seine Aussagen in einer anderen Farbe über seinem Kopf. Die möglichen Fragen und Antworten des Avatars werden genauso dargestellt, nachdem man sie aus einer Liste ausgewählt hat.

„Die Storyline von Ultima 4 bis Ultima 7 wurde immer chaotischer"
Richard Garriott, Origin





Ultima 9: Ascension wird auf gerenderte Zwischensequenzen zurückgreifen, um die Hintergrundgeschichte aufzubauen und voranzutreiben.

Neuer Guardian

Ultima 9: Ascension wird natürlich über lokalisierte Sprachausgabe verfügen, obwohl immer noch die Möglichkeit bestehen wird, Untertitel einzublenden. Für die englische Version hat man sich von Michael Dorn, bekannt als Sicherheitsoffizier Worf aus Raumschiff Enterprise, verabschiedet und ist momentan auf der Suche nach einer markanteren Stimme für den Guardian. Wer diesen Part in der deutschen Version übernehmen wird, ist bislang ebenfalls unklar. Die Musikstücke werden die Atmosphäre bestimmter Szenen unterstreichen. Es wird eine Reihe neuer Songs komponiert, aber auch Remakes bekannter Melodien wird man im Spiel hören können.

Oliver Menne ■



FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Origin
Release	3. Quartal 1998

Vergleichbar mit
Ultima, Might & Magic



Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Rückkehr der Jedi-Ritter

Als wir vor fünf Jahren die Rubrik „Spiel des Monats“ konzipierten, hatten wir nicht im Traum daran gedacht, daß jemals eine Zusatzdisk diese Auszeichnung in Empfang nehmen könnte. LucasArts macht's aber möglich: Nur sechs Monate nach dem Release von Jedi Knight veröffentlicht die kalifornische Spieleschmiede mit Mysteries of the Sith eine Erweiterung, die das Original in allen Bereichen sinnvoll aufwertet. Deshalb ist unser „Spiel des Monats“ diesmal eine „Zusatzdisk des Monats“.



Obwohl LucasArts bei *Mysteries of the Sith* auf gerenderte bzw. gefilmte Videosequenzen verzichtet, kann die Hintergrundgeschichte dennoch fesseln: Kyle Katarn entschied sich, nachdem er Jerec im Tal der Jedi geschlagen hatte, weiterhin für die gute Seite der Macht in die Schlacht zu ziehen. Fünf Jahre sind ins Land gegangen, Kyle genießt das Vertrauen der Rebellion und erhält den Auftrag, zusammen mit der jungen Schmugglerin Mara Jade das Sternensystem Altyr aufzusuchen, um dort die erfolgreiche Verteidigung einer Basis sicherzustellen. Mara war einst eine enge Verbündete des Imperators, Luke Skywalker überzeugte sie aber von der Neuen Republik, und nun hofft sie, daß Kyle ihre Ausbildung zum Jedi vervollständigen wird.
Sie schlüpfen zunächst in die Rolle von Kyle Katarn, verteidigen die Raumbasis und erfahren vom geheimen Tempel der Sith – Darth Vader war einer der letzten Lords of the Sith, Katarns Wissensdurst treibt ihn an, die Suche fortzusetzen. Nach den ersten fünf Missionen spielen Sie deshalb Mara Jade, die verzweifelt versucht, Kyle zu finden. Die Rebellion vermutet, daß Kyle Katarn der dunklen Seite der Macht erlegen sein könnte, und genau das gilt es nun herauszufinden.

Verändertes Regelwerk

Die Suche wird zu einer Hetzjagd durch das Universum, die zu bewohnten Asteroiden, verlassenen Rebellenstützpunkten und verwinkelten Raumflughäfen führt. Insgesamt kommen einem mehr als 20 neue Widersacher in die Quere, gegen die man sich mit fünf zusätzlichen Jedi-Kräften und zahlreichen neuen Waffensystemen zur Wehr setzen kann. Dadurch wird das Spiel aber nicht leichter, denn die größte Schwierigkeit sind nicht die Schergen des Imperiums, sondern vielmehr der eigentliche Spielaufbau. Mußten bei *Jedi Knight* die Kräfte vorwiegend im Kampf eingesetzt werden, so können nun einige Puzzles nur mit Hilfe der Macht gelöst werden. Diese Änderung des „Regelwerks" lernt man schon in den ersten Missionen kennen – und genau ab diesem Zeitpunkt begeht man einen fatalen Fehler: Man denkt zu kompliziert! Wenn ich mit „Force Jump" über die Brüstung springe und dann im Flug mit „Force Push" versuche, den Hebel zu erwischen, könnte sich die Laserbarriere im zweiten Tunnel von links deaktivieren? Sie werden lachen, aber das ist einer der einfacheren Gedankengänge. *Mysteries of the Sith* gestattet dem Spieler noch mehr Frei-

Mächtiger

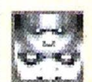
Über die fünf neuen Jedi-Kräfte haben wir schon in der letzten Ausgabe berichtet. Hier deshalb noch einmal eine kurze Zusammenfassung:


Force Push
Mit dieser Kraft lassen sich Gegner zurückdrängen, aber auch unerreichbare Schalter betätigen.


Chain Lightning
Der Blitz setzt sich von einem Gegner zum nächsten fort – eine sehenswerte Kettenreaktion.


Sabre Throw
Das Lichtschwert kann auf einen Gegner geworfen werden, danach kehrt es automatisch zurück.

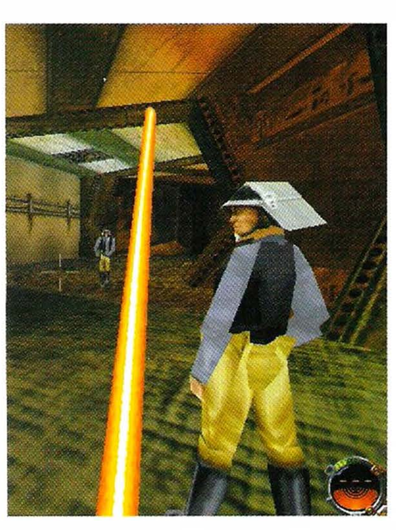

Force Projection
Mit dieser Kraft wird ein Abbild der Spielfigur geschaffen, um den oder die Gegner zu verwirren.

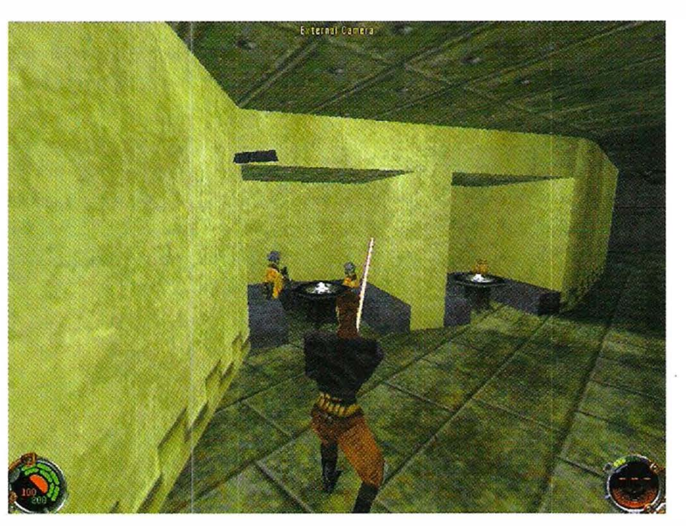

Far Sight
Der Geist des Jedis trennt sich vom Körper und kann unsichtbar durch die Räume schweben.

Im Vergleich

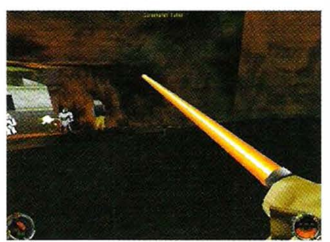
Mysteries of the Sith ist aufgrund der üppigen Ausstattung eine hervorragende Erweiterung von *Jedi Knight* und hat sich damit die gleiche Punktzahl wie die Urversion verdient. Ebenfalls von LucasArts, aber leider ohne den richtigen Pepp, schneidet *Shadows of the Empire* deutlich schlechter ab.

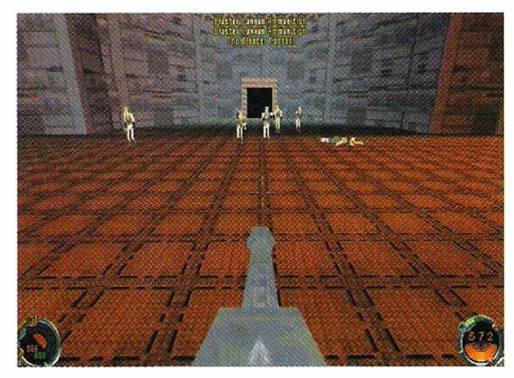
Spiel	Wertung
Mysteries of the Sith	93%
Jedi Knight	93%
MDK	(neu) 89%
Outlaws	82%
Shadows of the Empire	77%


Personen wirken in Mysteries of the Sith viel realistischer. Hier sehen Sie einen Ihrer Rebellen-Kollegen.



Auf dem Weltraumflughafen können Sie sich zunächst gefahrlos bewegen, die Bewohner nehmen nicht mal Notiz von Ihnen. Erst wenn Ihre Tarnung auffliegt, kommt es zum Inferno.



In Mysteries of the Sith werden Licht und Schatten noch effektiver eingesetzt.


An mehreren Stellen im Spiel können Sie hinter diesen gewaltigen Laserkanonen Platz nehmen.

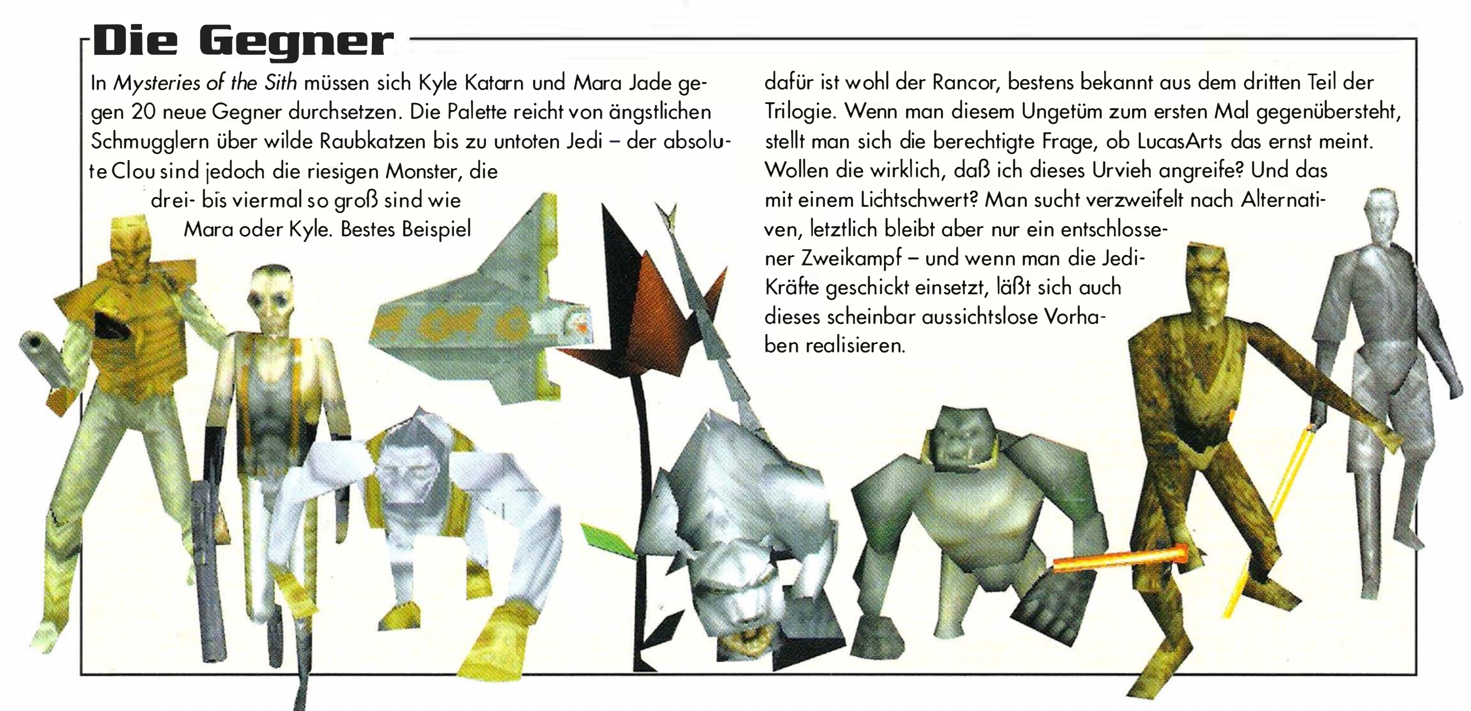

Um in die Festung zu gelangen, müssen Sie zunächst die Pumpanlage beschädigen. Die Mechaniker öffnen das Tor.


Wie Luke Skywalker einst bei Jabba the Hutt, so müssen Sie sich jetzt auch gegen einen Rancor durchsetzen.

heiten als das Original und wird dadurch noch spannender. Die einzelnen Levels sind aber nicht nur im Aufbau komplexer geworden, auch die Dimensionen wurden gewaltig nach oben geschraubt. Die durchschnittliche Spielzeit beträgt pro Level ungefähr zwei Stunden – und das beim niedrigsten Schwierigkeitsgrad. Diesmal hat man nämlich nicht nur das Imperium, sondern teilweise auch die eigenen Genossen gegen sich. Warum? Die Rebellen liefern sich nun mit den Stormtroopers packende Gefechte und kümmern sich nicht darum, ob man gerade hektisch in die Schußlinie läuft. Es bleibt also die Entscheidung des Spielers, ob und wie er in einen Kampf eingreift – man kann sich auch einen ruhigen Fleck suchen und das Spektakel aus sicherer Entfernung beobachten. Konnten die Rebellen das Blatt zu ihren eigenen Gunsten wenden, so sammelt man später nur noch die herumliegende Munition ein, im umgekehrten Fall erledigt man die übriggebliebenen Stormtroopers. Trotz der deutlich verbesserten Künstlichen Intelli-

Die Gegner

In *Mysteries of the Sith* müssen sich Kyle Katarn und Mara Jade gegen 20 neue Gegner durchsetzen. Die Palette reicht von ängstlichen Schmugglern über wilde Raubkatzen bis zu untoten Jedi – der absolute Clou sind jedoch die riesigen Monster, die drei- bis viermal so groß sind wie Mara oder Kyle. Bestes Beispiel dafür ist wohl der Rancor, bestens bekannt aus dem dritten Teil der Trilogie. Wenn man diesem Ungetüm zum ersten Mal gegenübersteht, stellt man sich die berechtigte Frage, ob LucasArts das ernst meint. Wollen die wirklich, daß ich dieses Urvieh angreife? Und das mit einem Lichtschwert? Man sucht verzweifelt nach Alternativen, letztlich bleibt aber nur ein entschlossener Zweikampf – und wenn man die Jedi-Kräfte geschickt einsetzt, läßt sich auch dieses scheinbar aussichtslose Vorhaben realisieren.





genz wurde ein Manko nicht ausgemerzt: Entwaffnet man einen Gegner mit „Force Pull", so startet dieser einen aussichtslosen Faustkampf, auf dem Boden liegende Waffen werden nicht aufgehoben und eingesetzt.

Aufwertung des Lichtschwerts

Die Kräfte und vor allem das Lichtschwert wurden noch einmal deutlich aufgewertet. So lassen sich jetzt Lasergeschosse leichter abwehren bzw. zurückschleudern, und im Zusammenspiel mit den Kräften kann man ganze Levels durchstehen, ohne einen einzigen Schuß abzugeben. Das ist auch teilweise zwingend erforderlich, denn in manchen Missionen gibt es einfach zu wenig Munition, oder die konventionellen Waffen funktionieren aus mysteriösen Gründen nicht. Aber es muß auch nicht immer gekämpft werden. Bei der Ankunft am Weltraumflughafen interessieren sich die meisten Bewohner der Stadt überhaupt nicht für Mara Jade. Wenn man allerdings wild um sich feuert, hat man schnell die gesamte Bevölkerung gegen sich.

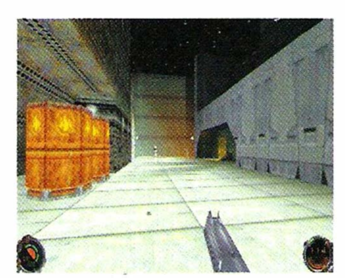
Versprechungen gehalten

Im grafischen Bereich wurden im Vorfeld einige Versprechungen gemacht, die auch zum größten Teil eingehalten wurden. Die Texturen wirken ein wenig detaillierter, und auch dem von vielen Spielern geforderten „farbigen Licht" bei Explosionen wurde Beachtung geschenkt. Vergleicht man die Grafik jedoch mit aktuellen Referenztiteln wie *Forsaken*, so wirkt *Mysteries of the Sith* immer noch ein wenig unausgereift. Erstaunlich, aber auf den Spielspaß hat das wenig Einfluß, denn das Level-Design ist so irrwitzig und durchdacht, daß die optische Präsentation nebensächlich wird. Selten mußte man so konzentriert vor dem Monitor sitzen, weil man jede Sekunde mit einer unvorhersehbaren Situation konfrontiert werden könnte. Deshalb lernt man schnell die Quicksave-Funktion zu schätzen, denn manche Szenen, wie beispielsweise der Kampf mit dem Rancor, muß man mehrmals ausprobieren, um den richtigen Dreh bzw. das korrekte Timing herauszubekommen.

Nachschub für Multiplayer

Wer sich im Netzwerk oder über das Internet heiße Duelle liefert, bekommt mit *Mysteries of the Sith* ebenfalls Nachschub. Insgesamt wurden 19 spezielle Multiplayer-Levels in das Spiel integriert, dazu kommen einige neue Charaktere wie zum Beispiel Darth Vader oder Luke Skywalker. Außerdem sorgen die neuen Spielmodi für etwas Abwechslung, geht es doch nicht mehr ausschließlich um das reine Abballern der Gegenspieler.

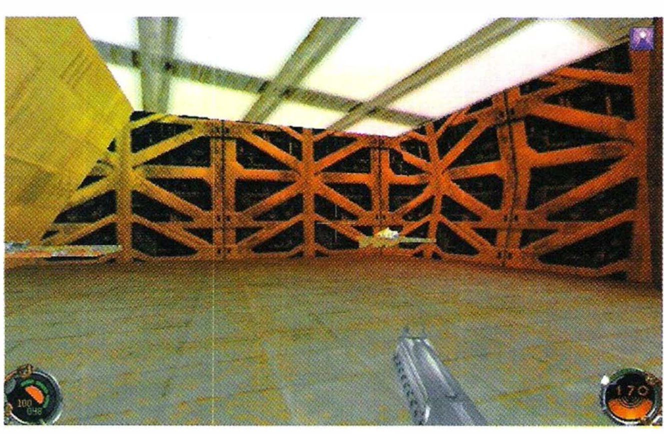
Oliver Menne ■



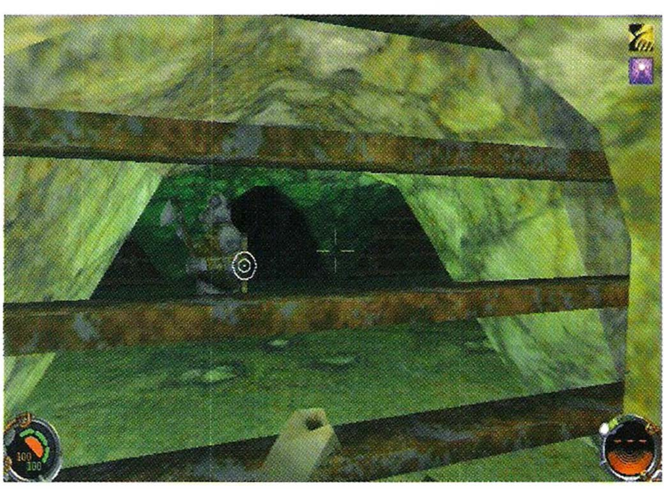
Teilweise eröffnen sich dem Spieler gigantische Arsenale.



Der Tempel der Sith wird von untoten Jedi-Rittern bewacht.



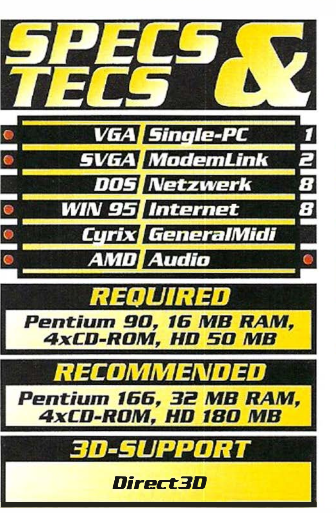
Das „farbige Licht" wurde von vielen Spielern gefordert, LucasArts erhörte die Wünsche seiner Fans. Das Ergebnis wertet die Zusatzdisk deutlich auf.



Die Jedi-Kräfte müssen nicht nur im Kampf eingesetzt werden. Im Kerker müssen Sie einer Wache den Schlüssel mit „Force Pull" entwenden.

Statement

So muß eine Zusatzdisk aussehen. LucasArts spendiert der Erweiterung zu *Jedi Knight* viele Features, die andere Hersteller für einen „richtigen" Nachfolger unter Verschluß gehalten hätten. Zusammen mit dem überlegenen Leveldesign und der leicht verbesserten Grafik ist *Mysteries of the Sith* ein Muß für alle *Jedi Knight*-Besitzer. Lediglich die Künstliche Intelligenz läßt in manchen Situationen zu wünschen übrigen – aber vielleicht wird das in *Jedi Knight 2* gelöst.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 180 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

3D-Action

Grafik	85%
Sound	94%
Handling	90%
Multiplayer	94%
Spielspaß	93%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 40,-



Star Trek Pinball

Auf Gefechtsstation

Nachdem Interplay die teuren Star Trek-Lizenzen mit etlichen Adventures und einer Simulation mit Leben erfüllt hat, versucht sich das kalifornische Softwarehaus an einer neuartigen Interpretation des beliebten Themas. Eine hochkarätige Flippersimulation läßt Cpt. Kirk und die Klingonen erneut auferstehen.

Star Trek Pinball besteht aus drei Tischen, von denen zwei recht unspektakulär aussehen. „To Boldly Go" ist ein Tisch mit zahlreichen Rampen und drei Flippern, der ohne weiteres in einer Spielhalle stehen könnte. Die einzelnen Ziele sind zwar etwas klein, und es erschließt sich nicht sofort, welches wann und zu welchem Zweck getroffen werden muß, dennoch ist „Kirks Frauen", wie der Tisch Interplay-intern heißt, sehr unterhaltsam. Etliche Geschicklichkeitsspiele (auf dem Table, nicht wie üblich im LED-Display) sorgen für etwas Spannung und die hochauflösende Grafik sowie die gute physikalische Umsetzung für den nötigen Realismus. Der zweite Tisch, „Qapla," ist extrem übersichtlich, da er lediglich aus fünf sehr schmalen Rampen und einer Handvoll Targets besteht. Ausgänge wurden recht großzügig gestaltet, und mit Aufgaben oder Zwischenspielen wurde gegeizt, so daß vermutlich nur Klingonen an diesem Flipper ihre Freude haben werden.



Lücken zwischen den Schlägern und an den Seiten zeichnen Qapla aus.

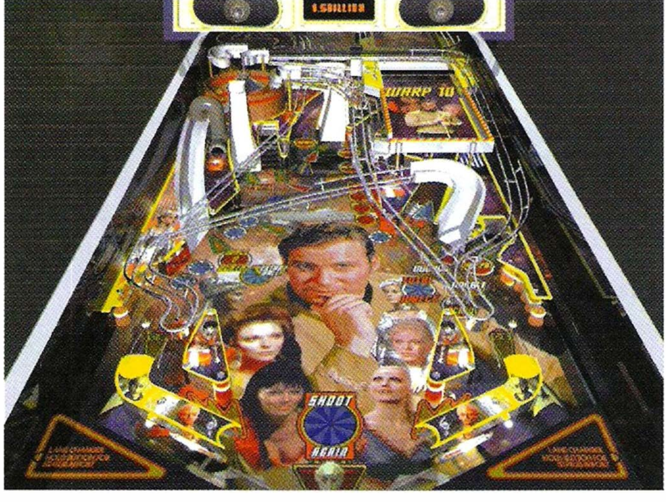


An dem Multiplayertisch kann man leider nicht gegen den PC spielen.

Double Feature

Star Trek Pinball hat aber auch Neues zu bieten: „Nemesis" ist ein Spiel für zwei Personen, die an jeweils einem Halbtisch mit eigenen Kugeln spielen. Beide Hälften sind miteinander verbunden, daher können auch gegnerische Kugeln auf das eigene Spielfeld gelangen. Aufgabe ist es hier, bestimmte Zielreihen zu treffen, um den Ausgang zum nächsten „Level" zu öffnen. Dabei kann man dem Kontrahenten das Leben recht schwer machen, indem man auf dem eigenen Tisch diverse Schalter trifft. So läßt sich die gegnerische Kugel zum Gumiball verwandeln, Magnetfelder können eingeschaltet und die Flipperkontrollen umgedreht werden. Obwohl Nemesis sehr hektisch und unübersichtlich wird, macht dieser Wettkampf viel Spaß – vorausgesetzt, man findet einen geeigneten Mitspieler. Ein Computerspieler ist nämlich ebensowenig vorhanden wie der versprochene Netzwerkmodus. Der für Simulationen wichtige Aspekt der Realitätsnähe wurde von Interplay glücklicherweise ernst genommen. Die Grafik ist trotz der hohen Auflösung sehr schnell, und die Kugel bewegt sich auf nachvollziehbaren Bahnen. Die Perfektion eines *Addiction Pinball* erreicht Star Trek Pinball dennoch nicht: In den Stahlkugeln spiegelt sich nicht die Tischoberfläche, und sie lassen sich längst nicht so präzise steuern.

Harald Wagner



Die kleinen und recht versteckten Targets von To Boldly Go machen den Tisch zu einer echten Herausforderung auch für Profis.

Statement



Ein wirklich guter, ein gerade noch brauchbarer und ein außergewöhnlicher Tisch ist eine Mischung, die eine Kaufentscheidung nicht leicht macht. Ein Einzelspieler, der die Herausforderung sucht, wird an den schwierigen Partien seine Freude haben, der Gelegenheitsspieler eher nicht. Findet man einen Mitspieler, stellt „Nemesis" den ultimativen Zwei-Spieler-Flipper dar, auch wenn dieser Tisch eher ein Actionspiel als eine Simulation ist.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	2
SVGA		ModemLink	-
DOS		Netzwerk	-
WIN 95		Internet	-
Cyrix		GeneralMidi	-
AMD		Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 15 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 15 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Flippersimulation

Grafik	76%
Sound	82%
Handling	78%
Multiplayer	80%
Spielspaß	71%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 100,-

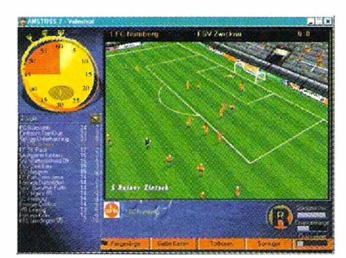


Anstoß 2 – Verlängerung

Nachgetreten

„Wollt Ihr Verlängerung?" fragte Ascaron die Anstoß 2-Fans – und wurde zur Strafe für diese höchst überflüssige Frage von mehreren tausend Briefen, e-Mails und ausgefüllten Fragebögen förmlich überrollt. Das Ergebnis ist eine erschwingliche Zusatz-CD-ROM für Deutschlands besten Fußballmanager.

Nach der unproblematischen Installation erweitert sich die Iconleiste um einige Buttons, die den Trainingsbereich stärker durchstrukturieren: Ab sofort läßt es sich „Woche für Woche" (wie bisher) oder für die gesamte Saison, also auf Monate hinaus, planen. Zusätzlich kümmert sich eine eigene Abteilung um den Feinschliff bestimmter Spieler-Fertigkeiten.



In den Torszenen wird nun der Name des ballführenden Spielers angezeigt.




In Sekundenschnelle entsteht der Trainingsplan für ein ganzes Jahr.

Die Bedienung wurde nicht nur im Finanzteil besser organisiert; beispielsweise stellt das Programm auf Wunsch vollautomatisch die Kicker mit den wenigsten Einsätzen oder der besten Form auf. Motto der Verlängerung: „Vom Wunschzettel der *Anstoß 2*-Käufer direkt ins Programm". Das reicht von Spitzfindigkeiten wie „Trikots mit Brustring" und neuen Statistiken („Durchschnittsalter aller Mannschaften") bis hin zum Liga-Pokal und sinnvollem Zubehör wie dem Jahresterminkalender, der leider etwas versteckt wurde (Tip: Suchen Sie in der „Trainings"-Abteilung). Hinzugekommen sind außerdem Halbzeit-Standpauken per Sprachausgabe, die uns an der Stimmung in der Kabine teilhaben lassen. Auf knüppelharte Verhandlungen müssen Sie sich neuerdings einstellen, wenn das Feilschen um Gehälter und Stammplatzgarantien bei manchen Spielern von deren Frauen (hallo Bianca!) oder Beratern übernommen wird. Was geht in Berti Vogts vor, wenn sich die

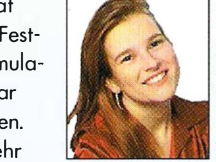


Die Nationalelf läßt sich wie eine Vereinsmannschaft trainieren und aufstellen. Auch die Zusammensetzung des Teams obliegt Ihrer Fachkenntnis.

deutsche Nationalelf von Fußballhochburgen wie Moldawien vorführen läßt? Genau das simuliert ein brandneuer „Nationaltrainer"-Modus, der EM und WM (inklusive Qualifikationen) sowie Freundschaftsspiele in den Bundesligatrainer-Alltag einbaut. Damit können Sie nicht nur statt Olli Kahn den Nobody Ihres Lieblings-Zweitligisten ins Tor stellen, sondern auch südafrikanische Stürmer einbürgern lassen. Kein Spielraum für Verbesserungen mehr? Aber selbstverständlich! Die Stadionperipherie könnte üppiger sein, Netzwerk-Nutzer hätten sich über entsprechende Berücksichtigung gefreut, und die Steuerung ist immer noch uneinheitlich. Achtung: Spielstände des Original-*Anstoß 2* sind NICHT mit der Verlängerung kompatibel, wohl aber modifizierte Datenbestände des (nunmehr erweiterten) Editors; selbigen werden Sie brauchen, wenn Sie auf „echte" Spielernamen und Vereinsnamen Wert legen. Die ohnehin verschwindend wenigen Bugs in *Anstoß 2* werden von der Zusatz-CD-ROM einfach „weggepatcht".

Petra Maueröder ■

Statement



Von allen Fußballmanagern dieser Republik hat *Anstoß 2* das meiste Bundesliga-Flair pro MB Festplattenplatz; mit keiner anderen Wirtschaftssimulation läßt sich derart gezielt und nachvollziehbar trainieren, aufstellen, taktieren und transferieren. Das gilt erst recht für die „Verlängerung" – mehr Features, mehr Überblick, mehr Beinahe-Infarkte dank hochdramatischer Torszenen. Die 20,- bis 30,- Mark sind gut angelegt!



SPECS & TECS		
VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED: Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED: Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 150 MB

3D-SUPPORT: keine 3D-Unterstützung



RANKING	Wirtschaftssimulation
Grafik	80%
Sound	75%
Handling	85%
Multiplayer	80%
Spielspaß	89%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ascaron
Preis	ca. DM 30,-



Battlezone

Roswell Incident

Eigentlich war nur ein Nachfolger für den mittlerweile 18 Jahre alten Spielhallenklassiker Battlezone geplant, doch Activisions Designabteilung war nicht zu stoppen. Wie bereits bei Netstorm ließen sie es sich nicht nehmen, bewährte Komponenten zu einem neuen und ungewöhnlichen Spielprinzip zu kombinieren. Das neue Battlezone ist eine adrenalinsteigernde Mischung aus Action- und klassischem Echtzeit-Strategiespiel geworden, die mehr als nur ausgefallene Kameraperspektiven zu bieten hat.

Der „Race for the Space", der Wettlauf der Supermächte um die Vorherrschaft im All, war nur ein geschickt inszeniertes Medienereignis. In Wahrheit hatten Amerikaner und Sowjets längst ausgefeilte Technologien, mit denen sie den Kalten Krieg im Weltall austrugen. Der legendäre UFO-Absturz des Jahres 1947 in Roswell versorgte die Supermächte mit außerirdischen Technologien, die sie bald zur Produktion eigener Raumschiffe nutzen konnten. Das größte Problem dabei war die Beschaffung der notwendigen Materialien, da die Raumschiffe nur mit speziellen Metall-Legierungen zu bauen waren. Glücklicherweise wurden auf unserem Mond und später auch auf anderen Himmelskörpern und Planeten zahlreiche UFO-Wracks entdeckt, aus deren Schrott-Teilen neue Raumschiffe produziert werden konnten. Die Metalle zeichnen sich nämlich durch ein holografisches Gedächtnis aus, mit dem sich der Bauplan des kompletten ehemaligen Objekts rekonstruieren läßt. Weitere Schrottfunde versorgten beide Parteien mit neuen Raumschifftypen, Waffenfabriken und Geschützen, so daß der Wettlauf um den UFO-Schrott bald mit Waffen ausgetragen wurde.

Raumfahrt als Selbstzweck

Der Spieler kommt als einer der wenigen Eingeweihten in ein



Trainingslager auf der Rückseite des Mondes. Als angehender Offizier lernt man nicht nur die Steuerung der diversen Fahrzeuge und die Bedienung der meist konventionellen Waffensysteme kennen, sondern wird auch in der Führung anderer Einheiten und dem Ressourcen-Management ausgebildet. Ironischerweise werden sämtliche Schrottfunde, um die es ja letztendlich geht, in den Bau neuer Fahrzeuge investiert, die wiederum das Einsammeln und die Verwertung des Schrotts übernehmen. Das wichtigste Vehikel ist dabei der Recycler. Dirigiert man diesen auf eine natürliche Energiequelle, so kann er mit der Umwandlung des Altmetalls beginnen. Um eine kontinuierliche Schrottversorgung sicherzustellen, sollte man sich eine kleine Flotte von Sammlern zusammenstellen, die selbständig auf die Suche nach Metallen geht. Der Recycler kann (sofern noch ausreichend Material vorrätig und ein Pilot verfügbar ist) auch gut bewaffnete Schiffe und Geschütztürme konstruieren. Die Gegenseite versucht natürlich das gleiche, daher sollte man Schrottfelder, Sammler und Recycler möglichst gut bewachen. Das ist beispielsweise mit dem eigenen Raumschiff möglich, bei dem es sich meist um ein leicht bewaffnetes und recht schnelles Gefährt handelt. Wie in einem 3D-Actionspiel kann man direkt in das Geschehen eingreifen – aus dem Schiff heraus kann man sämtlichen Einheiten, seien es nun Gebäude oder Schiffe, Anweisungen geben. Es läßt sich beispielsweise festlegen, wohin sie sich begeben sollen (auch Gebäude lassen sich transportieren), was sie zu bauen haben oder wen sie bewachen bzw. angreifen sollen.

Nichtregenerative Rohstoffe

Durch die andauernden Raumkämpfe entsteht immer neuer Schrott, aus dem sich theoretisch riesige Verbände bauen lassen. Die Anzahl der Piloten ist allerdings limitiert und wird in den Gefechten nicht eben größer. Nur durch die Erstellung neuer Gebäude läßt sich die Maximalzahl der Piloten erhöhen, da aber die für den Betrieb nötigen Geysire dünn gesät und weit verstreut sind, ist diese Möglichkeit nicht immer gegeben. In späteren Levels gibt es alternative Energieformen, deren Nutzung den Geldbeutel arg strapaziert. Das Aufbauen großer Armeen für einen einzigen Großangriff ist daher nicht möglich, auf die bewährten „Echtzeit-Strategien" muß man verzichten.



Da Piloten nicht ersetzt werden, stellen sie lohnenswerte Ziele dar.



Nur auf den weit verstreuten Geysiren können Fabriken gebaut werden.



Bei Gefechten entsteht der Rohstoff, der weiterverarbeitet wird.

Einzelkämpfer

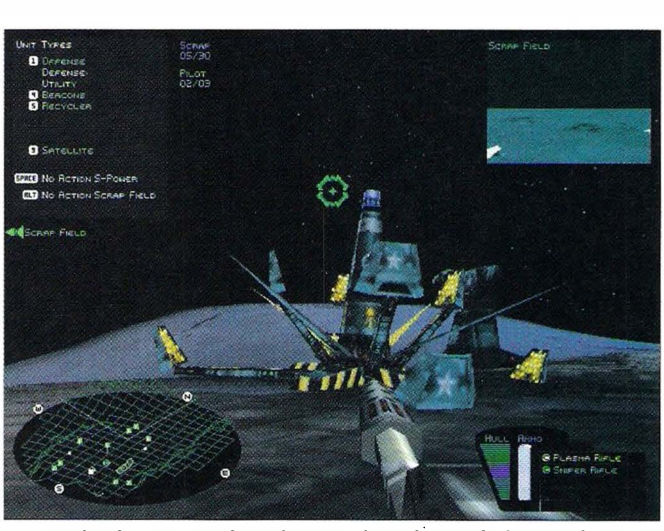
Während gängige Echtzeit-Strategiespiele quasi aus der Satellitenperspektive gespielt werden, wird man von *Battlezone* mitten ins Geschehen versetzt. Wird man bei einem Kampf tödlich verwundet, so ist das Spiel zu Ende, selbst wenn man noch eine ganze Armee auf dem Schlachtfeld stehen hat. Bevor das passiert, wird in aller Regel aber zuerst das Raumschiff abgeschossen, wobei für einen Absprung mit dem Schleudersitz meist noch genügend Zeit zur Verfügung steht. Als Fußgänger hat man nun drei Möglichkeiten: Entweder man spielt ohne schützende Hülle weiter, oder man bestellt ein untergebenes Schiff zu sich, um dieses zu übernehmen, oder man klaut sich eines von der Gegenseite. Dazu verwendet man das Scharfschützengewehr, mit dem sich feindliche Piloten aus ihren Fahrzeugen herausschießen lassen, ohne das Schiff selbst zu zerstören.

Mehrbelastung

Das Spiel hat mit seinem volljährig gewordenen Urahn trotz allem eine Gemeinsamkeit: Auch der Spielhallenklassiker war ein 3D-Actionspiel. Die moderne PC-Variante gestattet es dem Spieler auf gleiche Weise, gegnerische Fahrzeuge aufs Korn zu nehmen. Da man allerdings gleichzeitig eine ganze Armee versorgen und diese vernünftig ein-



Man kann in das Cockpit von Geschütztürmen und von Kampfrobotern steigen – schließlich stammt die Mechwarrior-Serie vom gleichen Hersteller.



Einige Gebäude müssen in der Nähe von Solar- oder Windanlagen stehen, um mit Energie versorgt zu werden. Auf Geysire kann damit verzichtet werden.



setzen muß, ist der Streßfaktor von *Battlezone* um ein Vielfaches höher. Bei Flugsimulationen ist man bereits mit wenigen Wingmen ausreichend beschäftigt, bei *Battlezone* kann deren Anzahl problemlos über 30 liegen. Zusätzlich muß man die gesamte Komplexität eines Echtzeit-Strategiespiels im Griff haben. Allerdings erfolgt die Bedienung dieser Komponente konsequenterweise nicht über einen eigenen Bildschirm, auf dem man mit Maus und Menüleiste die Einheiten durch die Gegend schickt, sondern ausschließlich über das Funkmenü des eigenen Raumschiffs. Obwohl Activision die diversen Cockpits übersichtlich gestaltet hat und das Funkmenü gut strukturiert ist, ist die Bedienung nicht ganz einfach. 25 verschiedene Waffen wollen zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt werden, und man kann aus über 30 Fahrzeugen und Gebäuden für spezielle Einsatzzwecke auswählen. Zur völligen Beherrschung aller Funktionen sollte man schon einige Tage einplanen, aber auch dann kann man seine Armeen längst nicht so schnell und zielsicher über die Planetenoberflächen dirigieren wie bei reinen Echtzeit-Strategiespielen. Zusätzlich stellt der Computer einen harten Gegner dar, der seine Einheiten oft und von allen Seiten angreifen läßt. Die dadurch verursachte Hektik trägt immer wieder zu Fehlbedienungen bei und sorgt so für einen extrem hohen Schwierigkeitsgrad.





Von der Mondbasis aus läßt sich die Erde der Nachkriegsjahre begutachten.



Jede Mission benötigt eine ganz eigene Strategie. Manchmal ist es notwendig, seine Geschütztürme zum Gegner laufen zu lassen.



Die Designer haben B-Movies und Science-Fiction-Zeichnungen der 50er Jahre als Vorlage für die Raumschiffgestaltung auserkoren.

Stimmgewaltig

Die Intelligenz des Gegners und der computergesteuerten Fahrzeuge ist relativ hoch entwickelt. Sie kann es aber nicht verhindern, daß gelegentlich Fahrzeuge in Schluchten oder über Lavafeldern hängenbleiben. Dies betrifft zwar alle Parteien und ist damit nicht unfair, ärgerlich ist dieser Umstand jedoch schon. Bei der Grafik ist Activision ein guter Kompromiß aus Geschwindigkeit und Komplexität gelungen. Die bergigen Landschaften sind karg, lediglich für die Fahrzeuge und Gebäude wurden komplizierte Polygonmodelle verwendet. Das Ergebnis ist eine schnelle Grafik mit ausgesprochen schönen Raumschiffen und animierten Fabriken, die auch auf Rechnern der Mittelklasse noch flüssig dargestellt werden. Für die Videosequenzen und den Funkverkehr konnte Activision Deutschland die Synchronsprecher von Jack Nicholson und Clint Eastwood verpflichten, wodurch die ohnehin schon apokalyptische Stimmung des Spiels in der deutschen Fassung nochmals gesteigert wird.

Harald Wagner ■



Statement

Bei *Battlezone* handelt es sich um eine interessante Mischung aus 3D-Action und Echtzeit-Strategie. Die ungewöhnliche Steuerung und der extrem hohe Schwierigkeitsgrad empfiehlt das Spiel für fortgeschrittene Spieler, die sich durch Mißerfolge nicht entmutigen lassen. Wer sich mit Spielen wie *Command & Conquer* mittlerweile langweilt, wird in dem neuartigen Spielprinzip und den höchst abwechslungsreichen Missionen eine echte Herausforderung finden.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 161 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM
2xCD-ROM, HD 161 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Action-Strategie

Grafik	80%
Sound	84%
Handling	71%
Multiplayer	80%
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM100,-



Powerboat Racing

Hals über Kopf

Wer einmal Powerboat gefahren ist, der hat den ultimativen Geschwindigkeitsrausch kennengelernt – das beteuern zumindest die Verfechter dieser irrwitzigen und zugleich ungeheuer kostspieligen Sportart. Interplay lädt Sie mit Powerboat Racing zu einer sehr viel günstigeren Probefahrt ein...

Powerboat Racing stellt nicht alle Spielmodi von Anfang an zur Verfügung. Vielmehr muß man sich erst seine Sporen verdienen, bevor man an allen Wettbewerben teilnehmen und aus den drei Bootsklassen frei auswählen darf. Die Reise führt von New York über Norwegen bis nach Monaco, insgesamt gibt es acht Szenarien. Ob Sie sich dabei für den Arcade-Modus, die Weltmeisterschaft, einen Zweikampf, den Slalom oder einen Shootout, bei dem der Letztplazierte aus dem Fahrerfeld verschwindet, entscheiden, bleibt Ihnen überlassen. Die Steuerung der PS-starken Boliden ist sehr sensibel, es empfiehlt sich deshalb, einen Joystick oder besser ein Lenkrad zu verwenden, um die zahlreich vorhandenen Sprungschanzen exakt zu treffen oder auch einen Gegner unter Wasser zu überholen. *Powerboat Racing* unterstützt zwar Direct3D, dennoch kann die Grafik nur in Teilbereichen überzeugen. Die Umgebung wurde ansprechend gestaltet, und auch die Boote können sich sehen lassen, die Gischt wirkt hingegen zu Cartoon-artig und paßt nicht zum übrigen Design. Außerdem kommt es immer wieder zu kleinen Polygon-Fehlern, wenn man sich zu nah an die Seitenbegrenzung heranwagt. Ohne 3D-Grafikkarte ist *Powerboat* kaum spielbar, weil die Strecke zu langsam aufgebaut wird und man dadurch scharfe Kurven zu spät erkennt. Außerdem gibt es keine Möglichkeit, das Spiel ohne 3D-Karte in einen hochauflösenden Modus zu bringen, in diesem Fall steht nur grobpixeliges VGA zur Verfügung.

Oliver Menne ■

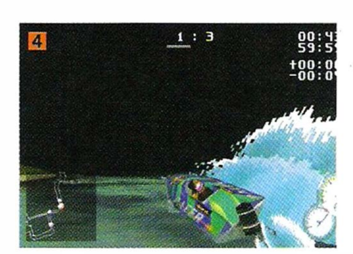
Statement



Irgendwie macht *Powerboat Racing* einen halbgaren Eindruck. Es ist für eine Simulation teilweise zu ungenau und unrealistisch, und betrachtet man es als reines Actionspiel, mangelt es an Abwechslungsreichtum, um mit vergleichbaren Produkten aus dem konventionellen Rennspiel-Bereich konkurrieren zu können. Unterm Strich bleibt *Powerboat Racing* also ein schnörkelloses, aber solides Rennspiel – nicht mehr und nicht weniger.



Die Ausarbeitung der einzelnen Strecken kann sich durchaus sehen lassen, lediglich die von den Booten erzeugte Gischt wirkt ein wenig deplaziert.



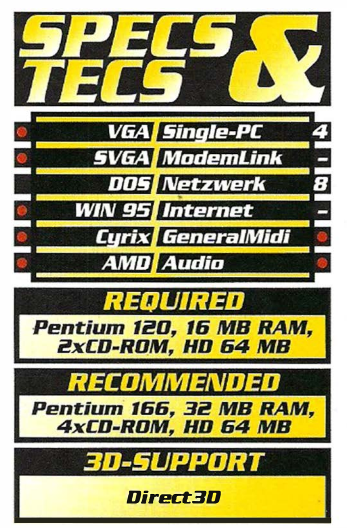
Stets im Blick: die momentane Plazierung und die Anzahl der Runden.



In Arizona prescht man mit Top-Speed durch langgezogene Canyons.



Nach einer erfolgreichen Saison dürfen Sie auch Katamarane steuern.



SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	4
●	SVGA	ModemLink	-
●	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 64 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 64 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Rennspiel

Grafik	68%
Sound	80%
Handling	80%
Multiplayer	70%
Spielspaß	**68%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 80,-



Dark Rift

Abklatschen

Erneut gibt es Streß im Universum: In einem galaxisweiten Turnier kloppen sich die besten Haudegen um die ominösen Schlüssel zu einer anderen Dimension. Vic Tokais grafisch veraltet wirkendes Prügelspiel erinnert an den Spielhallen-Klassiker Tekken und verbindet klassische Martial Arts-Fights mit Fantasy-Elementen.



Grafisch hinkt Dark Rift der N64-Version weit hinterher, doch leicht zu erlernende Moves und originelle Kämpfer entschädigen gerade Einsteiger.

Warum sich Designer für Prügelspiele immer wieder die Mühe machen, eine Hintergrundgeschichte aus den Fingern zu saugen, versteht wohl niemand. Ist es für Sie wichtig, ob Sie den Schlüssel zum Mittelpunkt des Universums suchen oder vielleicht den Sinn des Lebens? Schenken wir uns also das Blabla um den bösen Sonork, der die Macht über das Universum gewinnen will, und beschäftigen uns lieber mit den acht Kämpfern, aus denen Sie auswählen dürfen. Das Repertoire reicht vom Waffenexperten Aaron, der auch seine dicke Wumme einsetzen darf, bis zu Kunstwesen wie Morphix, der an den Flüssigmetall-Terminator erinnert. Allen menschlichen Kämpfern und den skurrilen Fabelwesen ist zu eigen, daß sie nicht nur mit gezielten Schlägen, Tritten, Würfen und Special Moves ihre Kontrahenten unter Druck setzen. Sie alle besitzen auch Fernwaffen wie MG-Salven, Energiebälle oder Wurfgeschosse, denen Sie mit etwas Geschick ausweichen müssen. Die Radaubrüder und ihre nicht minder resoluten Schwestern blocken auf Tastendruck nicht nur Angriffe ab, sondern können sich auch ducken, springen oder zur Seite hüpfen, um Attacken zu entgehen, denn jeder Treffer zehrt an der knappen Lebensenergie. Ist diese abgelaufen, ist eine Runde vorbei; nach wie vielen K.o.s ein Kampf endet, läßt sich ebenso einstellen wie die Zeit, der Schwierigkeitsgrad oder der Umfang der Grafik.



Entfernen sich die Gegner voneinander, wird automatisch zurückgezoomt.



Stehen die Animationen auf „Smooth", sind Angriffe gut zu erkennen.

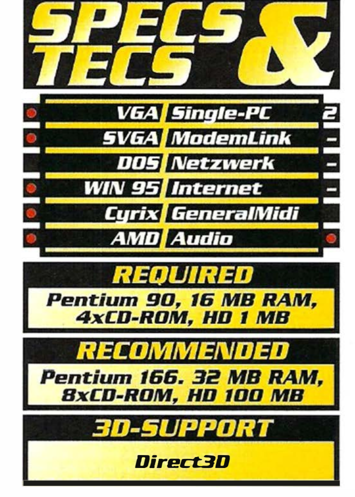
Läuft nicht mit 3Dfx!

Dark Rift hat eine gemeine Eigenheit: Das Spiel unterstützt zwar alle 3D-Karten, um das Spiel zu beschleunigen, doch läuft es nicht mit Voodoo Graphics-Chips von 3Dfx! Diese müssen Sie samt den Treibern entfernen, sonst startet das Spiel nicht. Außerdem sollten Sie die Animationen unbedingt auf „Smooth" stellen, dann erkennen Sie Angriffe schon im Ansatz, und *Dark Rift* wird deutlich spielbarer. Da dann keine Frames ausgelassen werden, müssen Sie auf kleinen PCs notfalls Details abschalten oder die Auflösung runterfahren. *Dark Rift* verfügt nur über zwei Spielmodi, wobei der eine das Turnier gegen alle Gegner bis zum bösen Sonork ist, der andere ein reiner Zweispieler-Modus an einem PC. Generell spricht *Dark Rift* eher Einsteiger an, denen Spiele wie *Virtua Fighter* zu komplex sind. Die Steuerung ist schnell gelernt, doch genauso schnell ist das Repertoire von Profis ausgereizt.

Florian Stangl ■

Statement

Mögen Sie eher klassische Karate-Kicks und Taktieren während des Kampfes, dann sind Sie mit *Dark Rift* schlecht beraten. Darf es aber grell und abgefahren zugehen, dann liegen Sie hier trotz der mäßigen Grafik richtig. Die Moves sind sehenswert, die Steuerung schnell genug, um noch parieren zu können, und die Vielfalt der Kämpfer auch längere Zeit motivierend. Allerdings nur für Einsteiger, Profis sollten zu den komplexeren Sega-Titeln greifen.



RANKING

Beat ´em Up

Grafik	50%
Sound	70%
Handling	80%
Multiplayer	65%
Spielspaß	60%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Vic Tokai
Preis	ca. DM 80,-



Adidas Power Soccer

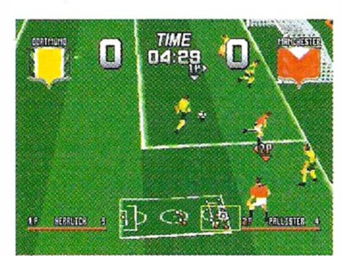
Weit im Abseits

Die Versprechungen auf der Packungsrückseite klingen phantastisch: „Fußball Action der Extraklasse erwartet Sie!". Auch „atemberaubender Realismus und Non-Stop Spielbarkeit" regt den Appetit an. Da sogar der Predator, Adidas' vielgerühmter Fußballschuh, mit von der Partie ist, scheint dem Gipfelsturm nichts mehr im Wege zu stehen.

Auf den ersten Blick scheint *Adidas Power Soccer* eine Fußballsimulation wie etliche andere auch zu sein. Zwei oder vier Tasten sind mit den üblichen Aktionen wie Schuß, Paß oder Tackling belegbar, und selbst die Sprache der Kommentatoren kann frei gewählt werden. Sobald man sich aber dem eigentlichen Spiel zuwendet, jagt eine Ungereimheit die nächste:



Wegen des geglückten Predator-Kicks tanzt das Team im Gleichklang.



Durch die großen Schriften und Wappen geht sehr viel Übersicht verloren.

Adidas Power Soccer kann partout nicht in einen hochauflösenden Modus gebracht werden, pixelige Minatur-Kicker wuseln über den noch pixeligeren Rasen, und die zu Beginn im Optionsmenü noch vorhandene Sprachausgabe glänzt durch betretenes Schweigen. Eine gelungene technische Präsentation wäre vielleicht zeitgemäß gewesen, entscheidend für den Spielspaß ist das bei einer Fußballsimulation aber bekanntlich nicht. Auch mit den bescheidenen Möglichkeiten der 80er Jahre wurden ja flotte Spiele programmiert, die monatelang Spaß machten. Dennoch: Wenn in VGA-Auflösung 22 mittelgroße Pixelklumpen nur in Zeitlupe dem Leder hinterherschleichen und sich die Bildwiederholraten im einstelligen Bereich bewegen, mag kein richtiger Spielspaß aufkommen.

Eile mit Weile

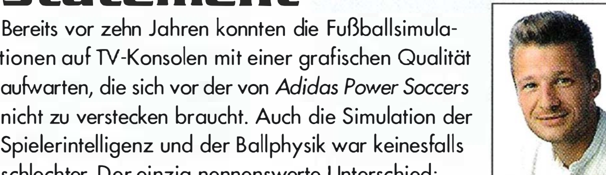
Die chronische Lethargie der Spieler und des Leders bringt ein völlig neues Spielerlebnis mit sich. Beispielsweise führt der eigene Kicker ein Tackling nicht sofort nach dem entsprechenden Tastendruck aus, sondern erst knapp eine Sekunde später. Was dann passiert, gleicht einem Wunder: Wie durch Zauberhand erwischt er seinen Gegenspieler, obwohl er schon einige Meter entfernt ist. Auch Schußkommandos sind noch erfolgreich, wenn der Spieler den Ball bereits verloren hat. Der Torwart kann Tore verhindern, indem er nach Bällen greift, die längst an ihm vorbeigeflogen sind. Hinter all dem steckt ein tief verborgener Sinn: Durch die grafischen Mängel ist die Flugbahn des Balls nicht zu erkennen, so daß ein zeitlich genaues Reagieren reine Glückssache wäre. Reiner Zufall war übrigens auch der Genuß des bereits erwähnten Kommentars. Nur wenn man ausschließlich die englischen Sprach-dateien installiert, ist die deutsche Sprachausgabe zu hören. Die Windows 95-Version stürzt ohne diese Dateien sogar ab, so daß man um das Vergnügen des Netzwerkspiels gebracht wird.

Harald Wagner ■



Bewegungslos wie Schneemänner warten die Spieler auf den Einwurf, um selbst nach mißglückten Fangversuchen den Ball doch noch zu spielen.

Statement



Bereits vor zehn Jahren konnten die Fußballsimulationen auf TV-Konsolen mit einer grafischen Qualität aufwarten, die sich vor der von *Adidas Power Soccers* nicht zu verstecken braucht. Auch die Simulation der Spielerintelligenz und der Ballphysik war keinesfalls schlechter. Der einzig nennenswerte Unterschied: Konsolenspiele waren vor über zehn Jahren schon spielbar schnell, *Adidas Power Soccer* wird darauf noch zehn Jahre warten müssen.



RANKING

Sportspiel	
Grafik	8%
Sound	15%
Handling	11%
Multiplayer	1%
Spielspaß	2%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 80,-

Warhammer: Dark Omen

Profizeiung

Entwickelt von Mindscape, über Nacht aufgekauft von Electronic Arts, fertig programmiert von Teilen der Bullfrog-Mannschaft – das 3D-Fantasy-Echtzeittaktikspiel Dark Omen (basierend auf den Warhammer-Tabletops von Games Workshop) ist durch viele Designer-Hände gegangen. Was hat EA aus Mindscapes Fehlern beim Vorgänger Im Schatten der gehörnten Ratte gelernt?

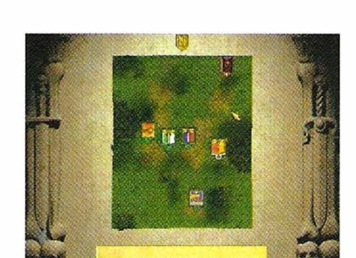
Dark Omen hat man sich wie ein *WarCraft 2* vorzustellen, das sich ausschließlich auf Kampfhandlungen beschränkt und in aufwendigen, stufenlos dreh- und zoombaren 3D-Landschaften stattfindet. Merklichen Einfluß hat das 3D-Terrain vor allem auf Geschwindigkeit, Deckung und Sichtweite Ihrer Truppen: Einheiten im Tal sind der Konkurrenz auf Hügeln und Klippen natürlich hoffnungslos unterlegen; Gebäude und Bäume dienen zum Schutz vor feindlichen Blicken und Pfeilen. Damit *Dark Omen* angenehm spielbar bleibt, kommandieren Sie keine einzelnen Einheiten, sondern stets komplette Regimente, bestehend aus bis zu sechzehn Mitgliedern.

Im Auftrag Ihrer Majestät

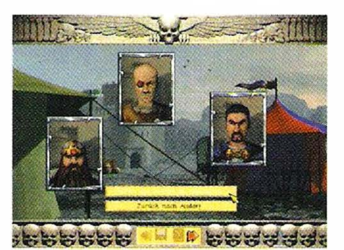
Nach dem Briefing stellen Sie Ihre Regimente in einer vorgegebenen Zone auf und geben den Startschuß. Am darauffolgenden Gemetzel ist im Lauf der Kampagne (fünf Kapitel à sechs Missionen) so ziemlich alles beteiligt, was der *Warhammer*-Background hergibt: Ihre Magier, Bogen- und Armbrustschützen, Katapulte und Reiter legen sich mit Untoten, Trollen, Orks, Schamanen, Zombies, Mumien und Riesenspinnen an. Von Zeit zu Zeit verstärken Zwerge und Oger vorübergehend Ihr Heer und verkrümeln sich nach getaner Arbeit wieder; wenn Sie eine bedrohte Komteß beschützen sollen, können Sie normalerweise auf die Unterstützung ihrer Leibgarde zählen. Ein Zubrot verdient man sich durch Spezialaufträge wie den Schutz einer Stadt; außerdem hinterlassen abgefackelte Gebäude häufig Nützliches in Form von Zauberbüchern, über die sich Ihr Magier freut.

Schwerstarbeit

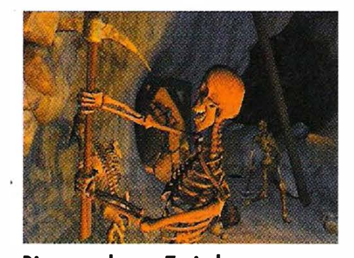
Der vergleichsweise hohe Schwierigkeitsgrad ergibt sich durch die Beschränkung, daß Sie zwar zwischen den Missionen, nicht aber währenddessen speichern dürfen. Da Sie Ihre wertvollen Einheiten (die allmählich an Erfahrung und somit Kampfkraft gewinnen) in die jeweils nächste Mission mitnehmen, lohnt sich die pflegliche Behandlung der Söldner. Zwar lassen sich entstandene Lücken nach jedem Einsatz gegen Bares auffüllen; stirbt ein Magier im Pfeilhagel oder wird ein Regiment komplett liquidiert, sind diese Truppenteile unwiederbringlich verloren – brachiale Augen-zu-und-durch-Strategien sollen sich halt nicht rentieren. In der Vergangenheit hat dieses Prinzip häufig dazu geführt, daß die nicht ganz so guten Spieler zunehmend schlechtere Karten gegen einen immer besser stärkeren Gegner hatten. Anders *Dark Omen*: Bei verschwenderischer Spielweise stehen Ihnen immerhin etwas



Eine 2D-Karte informiert über Position und Besetzung aller Heere.



Zuweilen entscheiden Sie sich zwischen zwei alternativen Missionen.



Die gerenderten Zwischensequenzen tragen zur Atmosphäre bei.



Schnee hat wie alle anderen widrigen Bodenbeläge erheblichen Einfluß darauf, wie schnell Ihre Untertanen von einem Ort zum anderen gelangen.



Attacke! Erst wenn Sie Ihre Armeen nach dem Drag & Drop-Prinzip an der gewünschten Position aufgestellt haben, starten Sie die Mission.

mehr Goldstücke für das Nachrüsten zur Verfügung. Dennoch sind die Erfolgsaussichten nach massiven Verlusten mehr als miserabel.

In Reih und Glied

Trotz der enorm abwechslungsreichen Ausgangssituationen und Einsatzgebiete läuft im Endeffekt jede Mission auf ein Abschlachten oder Verjagen sämtlicher Feinde hinaus. Beim Missionsdesign verläßt sich *Dark Omen* ebenso wie *WarCraft 2* auf ein sogenanntes Script, eine Art Drehbuch. Sobald Ihre Einheiten bestimmte Wegmarken passieren, entsteigen beispielsweise Untote ihren Gruften und attackieren die Ruhestörer. Dadurch werden die Szenarien einigermaßen berechenbar und eignen sich zum „Auswendiglernen". Was die Sache nicht einfacher macht: Der Gegner geht recht aggressiv vor, zieht sich aber in ausweglosen Situationen rechtzeitig zurück und weiß durchaus die Vorzüge des Geländes auszunutzen. Ausgemergelte Infanteristen werden wesentlich häufiger attackiert als Grol-Reiter, die noch voll im Saft stehen.

Schneller, höher, weiter

Generell gestaltet sich die Navigation bei weitem unkomplizierter als beim Konkurrenten *Myth*: in einem gut gemachten interaktiven Tutorial lernen Sie innerhalb weniger Minuten alles, was Sie als Befehlshaber wissen müssen. Die Cursortasten sind für das Rotieren und Zoomen der Landschaft zuständig, während Sie sich mit gedrückter rechter Maustaste geschwind durchs Areal bewegen. Wegpunkte und einfache Tastaturkommandos machen das koordinierte Attackieren oder das Auslösen von Zaubersprüchen (Eiszapfen-Stürme, Feuerbälle, Teleportationen und vieles mehr) zum Kinderspiel; wer lieber Icons anklickt, wird mit einer kleinen Schalttafel glücklich. Zu jedem Regiment gehört ein Wappen, das Ihnen verrät, mit welcher Truppen-Art Sie es zu tun haben. Sobald eine Gruppe aus dem Bild scrollt, bleiben alle Symbole am Bildschirmrand erhalten und können nach wie vor angewählt werden. Sie sehen also, in welchem Winkel sich eigene und fremde Einheiten aufhalten, und können Ih-



In der höchsten Zoomstufe offenbart sich, was Ihre Grollbringer-Kavallerie von den Skelett-Kriegern übriggelassen hat: einen Berg Knochen.

Organisatorisches

Tragische Verluste kommen in den besten Krieger-Familien vor. Aus diesem Grund dürfen die Heeresteile nach jeder Schlacht durch frische Kämpfer aufgestockt werden; bezahlt wird mit dem Sold, den Sie zuvor mühselig erkämpft haben. Bei Nahkampftruppen empfiehlt sich das (kostenpflichtige) Update auf eine bessere Panzerungs-Stufe – eine erschwingliche Investition, die sich aber zu einem späteren Zeitpunkt rächen kann, da Infanteristen mit besserer Rüstung natürlich teurer sind als schwachgepolsterte Kämpfer. In der Heeres-Übersicht verteilen Sie außerdem gefundene und eroberte Heiltränke, Zauberbücher, Schwerter, Banner und andere Gimmicks auf Ihre Truppen, die dadurch an Kampfkraft zulegen oder gegen feindliche Zaubersprüche resistent werden. Wenn's schnell gehen soll, erledigt diese Aufgaben eine praktische Automatik-Funktion.





Im Vergleich

Technisch ähnlich beeindruckend wie *Dark Omen*, weist *Myth* von Bungie Software einen erheblich humaneren Schwierigkeitsgrad auf – nicht zuletzt deshalb, weil der Aspekt des schonenden Umgangs mit der eigenen Mannschaft nicht ganz so ausgeprägt ist. Das rundenbasierte *Final Liberation* (Test in Ausgabe 3/98) spielt im verwandten *Warhammer: Epic 40.000*-Universum aus dem Hause Games Workshop. Ungeschlagen auf diesem Gebiet: *Lords of Magic* von Impressions.

Spiel	Wertung
Lords of Magic	86%
Myth – Kreuzzug ins Ungewisse	81%
Warhammer: Dark Omen	**73%**
Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte	65% (neu)
Final Liberation	61%



Schlag nach bei Dark Omen: Der aufwendig gestaltete „Truppen-Katalog" enthält Beschreibungen und Bilder aller beteiligten Einheiten, Gegenstände und Zaubersprüche.

re Truppen sogar „blind" befehligen – die Auswahl eines Zauberspruchs klappt auch ohne zeitraubendes Scrollen zum betreffenden Magier. Da fehlt eigentlich nur noch die einblendbare Reich- und Sichtweite eigener Einheiten; vor allem das Aufstellen der nicht-transportablen Kanonen und Haubitzen wäre dann weniger ausprobierlastig. Was in *Myth* einen Großteil des Gameplays ausmacht, ist für *Dark Omen*-Spieler eher nebensächlicher Natur: Die Regimente nehmen automatisch die jeweils sinnvollste Formation ein.

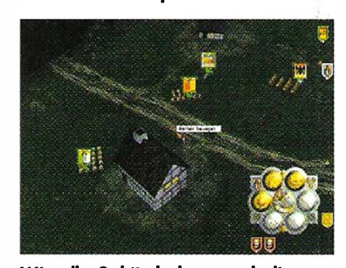
Vollbild statt Ausschnitt

Durch die Unterstützung von Direct3D- und MMX-Technologie bringt *Dark Omen* selbst mit einer handelsüblichen Matrox Mystique noch eine erstaunliche Performance zustande. An den ruckelfreien Kameraschwenks kann man sich kaum sattsehen; neben optischen Kinkerlitzchen wie einer 3D-Fluß-Strömung begeistert die hohe Übersichtlichkeit dank der Fullscreen-Darstellung – einer der wichtigsten Unterschiede zum Vorgänger. Nur schade, daß die Engine mit ihren nunmehr 32.000 Farben keine expliziten 3D-Chip-Standards unterstützt, wovon vor allem Zaubersprüche und Explosionen profitiert hätten. Im direkten Vergleich hat Hauptkonkurrent *Myth* – 3Dfx-Support sei Dank – die weicheren Texturen und die aufregenderen Spezialeffekte, während *Dark Omen* mit deutlich schärferen Konturen kontert. Dafür erkennt man im Fall von *Myth* bei starkem Ranzoomen sogar die Gesichtszüge der Bogenschützen und Zwerge. Wenn Sie hingegen den *Dark Omen*-Heeren zu nahe kommen, bleiben Drei-Phasen-Animationen krümeliger Sprites übrig. Davon abgesehen protzt *Dark Omen* mit einer fast schon verschwenderisch üppigen Ausstattung, angefangen von der 3D-Soundkulisse über den erstklassig illustrierten „Truppen-Katalog" bis hin zur situationsabhängigen Musik.
Mehr Beteiligte könnte der Multiplayer-Modus vertragen: Per Modem und Netzwerk hetzen zwei Spieler vorgefertigte oder selbstgebastelte Armeen in einem der zehn Szenarien aufeinander.

Petra Maueröder ■



Tumult am Turm: Zwei Magier testen ihr Zauberspruch-Sortiment.

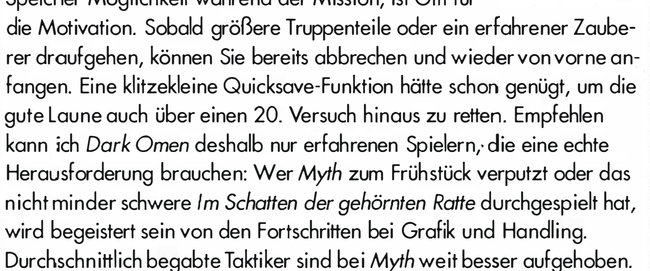


Wie alle Gebäude kann auch dieses Fachwerkhaus abgefackelt werden.

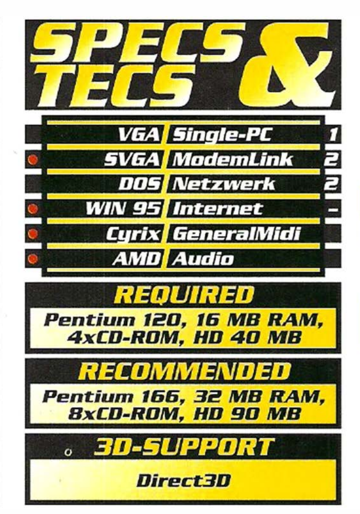


Die Netzwerk-Schlacht „Maueröder vs. Stangl" endet an diesem Flußufer.

Statement



Grandiose Fantasy-Atmosphäre, eine geniale Steuerung, wunderschön gestaltete Szenarien, schnelle 3D-Grafik zum Verlieben – an *Dark Omen* ist ein kleines Meisterwerk verlorengegangen. Denn der übertrieben hohe Schwierigkeitsgrad, gepaart mit der fehlenden Speicher-Möglichkeit während der Mission, ist Gift für die Motivation. Sobald größere Truppenteile oder ein erfahrener Zauberer draufgehen, können Sie bereits abbrechen und wieder von vorne anfangen. Eine klitzekleine Quicksave-Funktion hätte schon genügt, um die gute Laune auch über einen 20. Versuch hinaus zu retten. Empfehlen kann ich *Dark Omen* deshalb nur erfahrenen Spielern, die eine echte Herausforderung brauchen: Wer *Myth* zum Frühstück verputzt oder das nicht minder schwere *Im Schatten der gehörnten Ratte* durchgespielt hat, wird begeistert sein von den Fortschritten bei Grafik und Handling. Durchschnittlich begabte Taktiker sind bei *Myth* weit besser aufgehoben.



SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	2
DOS	●	Netzwerk	2
WIN 95	●	Internet	–
Cyrix	●	GeneralMidi	
AMD	●	Audio	

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 90 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Echtzeit-Strategie

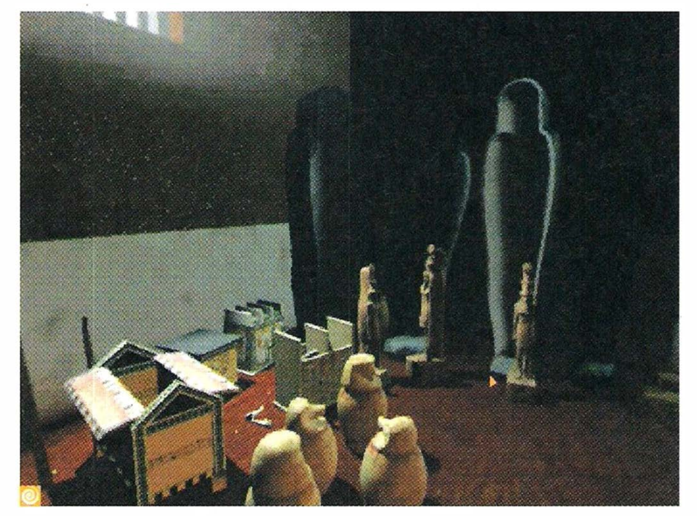
Grafik	80%
Sound	70%
Handling	85%
Multiplayer	75%
Spielspaß	**73%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 80,-

Das Grab des Pharao

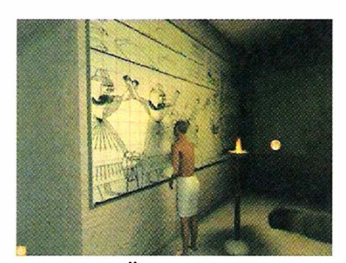
Museumsrundgang

Grabräuber sind kein Phänomen der Neuzeit, schon im alten Ägypten waren die Reichtümer der Verstorbenen nicht sicher. Nicht nur profane Geldgier steckte hinter den Schändungen, auch politische Verschwörungen waren oftmals die Ursache. Die Auflösung eines solchen Komplotts ist in Das Grab des Pharao die Aufgabe des Spielers.



Präzise Grafiken sind das herausragendste Merkmal des Spiels. Bewegungen durch die Örtlichkeiten gibt es nur selten zu sehen.

Meryimen, der oberste Archivar und Schreiber des Wesirs, wird beschuldigt, an der Plünderung des königlichen Grabmals beteiligt gewesen zu sein. Da ein Schuldspruch die Auslöschung des Namens und vor allem des Lebens bedeuten würde, setzt sein Sohn Ramoses alles daran, Entlastungsmaterial für die Unschuld seines Vaters zu finden. Ein anonymer Brief, den Ramoses am Tag der Verhaftung erhält, könnte ihn zu Beweisen führen. Leider ist der Brief verschlüsselt, und die Zeit drängt. In dieser Situation übernimmt der Spieler die Geschicke von Ramoses und macht sich auf die Suche nach der Wahrheit. Mit einer Ausnahmegenehmigung des Wesirs darf sich Ramoses in den Tempelanlagen frei bewegen und seine Nachforschungen anstellen. In den sechs originalgetreu rekonstruierten Schauplätzen des 11. Jahrhunderts vor Christus unterhält man sich mit 30 Charakteren und stöbert gut versteckte Hinweise auf. Das *Grab des Pharao* wird streng linear gespielt, daher bleibt dem Spieler nichts anderes übrig, als sich zunächst im Grab des Sethi umzusehen. Dort trifft man auf den Schreiber des Grabes. Der loyale Untergebene des Wesirs überreicht Ramoses einen Ring, der ihm Zugang zu dem Grabarbeiterdorf verschafft. Dort endlich findet man Hinweise, die den anonymen Brief teilweise entschlüsseln. Gespräche mit anderen Bewohnern und mit Würdenträgern der Regierung bringen den Spieler der Wahrheit immer näher: Ein mißgünstiger Politiker wollte Meryimens Posten und beauftragte einen professionellen Räuber, das Grab zu leeren.



Der Beweis: Ägypter sind nicht flach und bewegen sich nicht seitwärts.

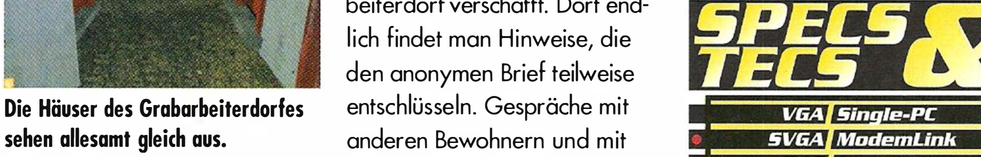


Die Häuser des Grabarbeiterdorfes sehen allesamt gleich aus.

Tödliche Fallen

Sechs sehr große und detailliert gerenderte Schauplätze bietet *Das Grab des Pharao*. Das Spiel, das die Schönheit seines inoffiziellen Vorgängers *Atlantis* nochmals übertrifft, bietet leider nur eine geringe Anzahl an Rätseln. Ungefähr zwanzig Gegenstände gilt es zu finden und miteinander zu kombinieren, wobei man mit gängiger Logik nicht immer weiterkommt. Blindwütiges Ausprobieren aller Möglichkeiten ist allerdings nicht zu empfehlen, da *Das Grab des Pharao* eines der wenigen Adventures ist, in denen die Spielfigur öfter einmal das Zeitliche segnet. Die Bewegung durch die Landschaften erfolgt in großen Schritten, eine freie Bewegung ist nicht möglich. Immerhin kann man sich an jeder Stelle stufenlos in alle Richtungen umsehen.

Harald Wagner ■



Statement

Das Grab des Pharao ist durch die originalgetreuen Grafiken, den Erkundungsmodus und die zahlreichen Literaturauszüge ein lehrreiches Programm. Auch Grafikfanatiker werden an dem Spiel von Ravensburger Interactive ihre Freude haben. Wer jedoch ein fesselndes Adventure mit schweren und dennoch logischen Rätseln sucht oder einen spannungsgeladenen Handlungsverlauf mit Verzweigungen erwartet, sollte einen Bogen um das Spiel machen.

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	-
DOS	●	Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	●
AMD	●	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 8 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 80 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	90%
Sound	80%
Handling	65%
Multiplayer	-%
Spielspaß	60%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ravens. Inter.
Preis	ca. DM 80,-



Psygnosis legt nach: Neue Optionen, verbesserte Fahrphysik, klügere Computergegner und die Daten der Saison von 1997 sollen F1 Racing Simulation vom Thron stoßen. Der Formel 1-Nachfolger ist zumindest für Freunde unkomplizierter Action eine reizolle Anschaffung.

Formel 1 ´97

Kurvendiskussion



Die leicht verbesserte Grafik-Engine sorgt für ein gutes Geschwindigkeitsgefühl und ist mit einer guten 3D-Grafikkarte schnell genug.



Für die Darstellung der Boliden werden mehr Polygone verwendet.



Zusätzliche Instrumente sorgen für mehr Übersicht während der Rennen.

Vor knapp einem Jahr begeisterte Psygnosis mit *Formel 1* die Rennsport-Freunde, doch die Konkurrenz von Ubi Soft zog mit *F1 Racing Simulation* auf der Überholspur vorbei. Der Vergleich hinkt aber: *Formel 1* war von Beginn mehr auf Arcade-mäßiges Fahrverhalten und leichte Zugänglichkeit ausgelegt, was Simulations-Fans abschreckte. Der Nachfolger *Formel 1 ´97* wurde in den vergangenen Monaten konsequent verbessert und vor allem die beiden Spielmodi Arcade und Grand Prix deutlicher voneinander getrennt. Im Arcade-Modus müssen Sie sich nun überhaupt keine Gedanken um Schäden oder Streckenverlauf machen, denn hier geht es vor allem um Grafikgenuß und Temporausch. Die simulationslastigere Variante Grand Prix besitzt nun deutlich mehr Optionen, wie etwa differenzierte Schäden, Flaggen, veränderliches Wetter während eines Rennens, umfangreichere Tuningoptionen und eine bessere Fahrphysik.

Für Arcade-Fans

Eine beinharte Simulation ist *Formel 1 ´97* dennoch nicht, doch bietet sie Actionfreunden die Möglichkeit, sich langsam an die realistischere Fahrweise heranzutasten, gewissermaßen als Vorbereitung auf Spiele wie *F1 Racing Simulation*. Leichte grafische Verbesserungen, ein Cockpitmodus (ohne Rückspiegel!) und intelligentere Computergegner sprechen vor allem Piloten an, die ohne große Einarbeitungszeit ein Rennen bestreiten wollen. Der Netzwerk-Modus für acht Spieler ist eine gelungene Bereicherung, der Kommentar von Heiko Waßer und Jochen Maas dagegen Geschmackssache. Richtig gut läuft das Spiel übrigens nur mit den 3D-Chips Voodoo Graphics, Riva 128, Permedia 2 und Verité 2200. Mit anderen Karten kann es Treiber-Probleme geben.

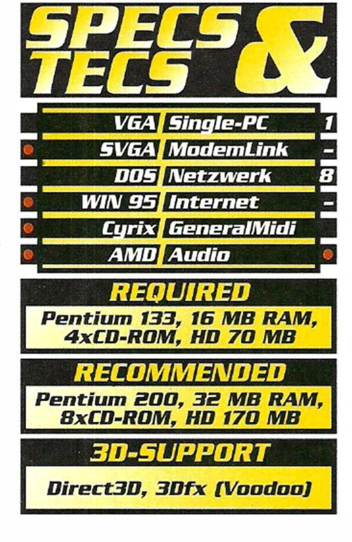
Statement



Es reicht nicht für die Spitze. Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind allesamt lobenswert, doch von einer richtigen Simulation ist *Formel 1 ´97* noch weit entfernt. Allerdings ist es für Freunde unkomplizierter Rennaction weiterhin die beste Empfehlung und stellt dank des erweiterten Grand Prix-Modus auf Dauer eine größere Herausforderung als der Vorgänger dar.



Die Unfälle fallen beim Nachfolger von Formel 1 deutlich spektakulärer aus.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 70 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 170 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)



RANKING

Rennspiele	
Grafik	90%
Sound	91%
Handling	90%
Multiplayer	85%
Spielspaß	85%

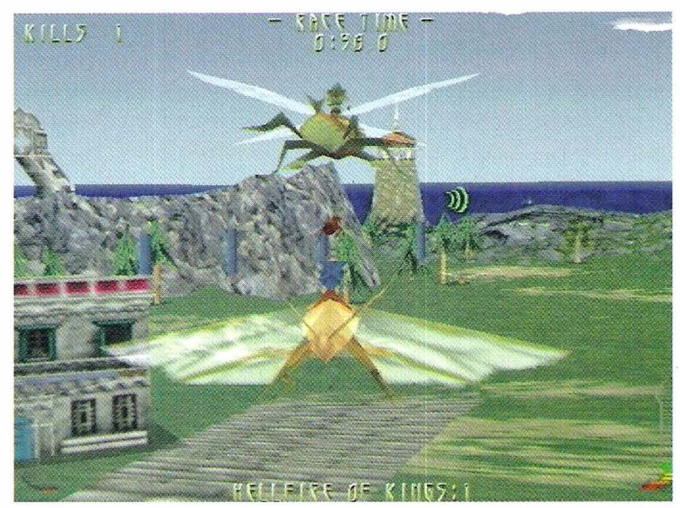
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM100,-



Auf meinem Käfer bin ich Kapitän, dachte sich GT Interactive und bringt ein originelles Rennspiel auf den Markt. Die Umsetzung von Bug Riders blieb aber in den Anfängen stecken und erfordert den schleunigsten Einsatz einer großzügig dimensionierten Fliegenklatsche.

Bug Riders

Fliegenplage



Auf dem Rücken riesiger Insekten jagen Sie auf grob vorgegebenen Wegen nach der Königskrone, wobei das Tier mit der Peitsche motiviert wird.



Fühlt sich ein Gegner bedroht, kann er einen Schutzschirm aktivieren.



Farbige Tore verschaffen Ihnen dringend benötigte Extrawaffen.

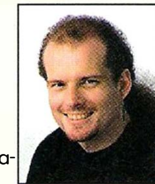
Wie ist Ihre erste Reaktion auf den Anblick eines Mistkäfers oder Moskitos? Wohl kaum, ihn als Reittier zu benutzen, stimmt's? Genau das wird aber in *Bug Riders* von Ihnen erwartet, denn dort dienen die im Alltagsleben eher unerquicklichen Insekten als flatternde Vehikel im „Rennen der Könige". Die gezähmten Krabbeltiere werden nämlich in einer fernen Welt dazu mißbraucht, den neuen Herrscher des Landes zu finden. Das geschieht einfach, indem sich ein paar wagemutige Käferpiloten mit Angehörigen des Königshauses zu 16 Rennen über fünf verschiedenen Teilen des Landes treffen und sich dabei jeweils für die nächste Runde qualifizieren. Die Reittiere besitzen allerdings kein Gaspedal, sondern werden mit gut getimten Peitschenhieben zum Flügelschlagen angeregt.

Zuckerbrot und Peitsche

Allerdings sind die Tierchen recht sensibel, und allzu exzessiver Einsatz der Gerte sorgt dafür, daß die Ganglien bloßliegen und der Käfer bockt. Dann verlieren Sie an Geschwindigkeit und büßen wertvolle Plätze ein, was sich manchmal durch den Einsatz magischer Waffen verhindern läßt. Mit gut gezielten Schüssen wird so mancher Kontrahent aus dem Weg gescheucht, damit Sie der Krone ein Stück näher rücken. Neben dem Turniermodus gibt es noch ein Zeitrennen und die Alternative „Exterminate", bei der Sie eine vorgegebene Anzahl von Gegnern ausschalten müssen, um weiterzukommen. Diese beiden Modi lassen sich auch über ein Netzwerk oder im Split-Screen auswählen. Die langsame 3D-Engine kommt übrigens erst mit einer flotten 3D-Karte auf Touren, sonst ist ein unverhältnismäßig schneller Rechner ab 200 MHz nötig.

Florian Stangl ■

Statement



Nette Idee, mäßige Umsetzung. Die mißlungene Steuerung und die sprunghafte Grafik-Engine vermiesen schnell den Spielspaß, außerdem wird Abwechslung bei *Bug Riders* klein geschrieben. Bestimmte Gegner zu erkennen und sich mit ihnen Duelle zu liefern, ist so gut wie unmöglich. Der trotz Echtzeit-Grafik vorgegebene Flugweg ist ein weiterer Wermutstropfen im Käfer-Cocktail.



Unübersichtliche Strecken und die hakelige Steuerung sorgen für Frust.

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	2
SVGA	●	ModemLink	-
DOS	●	Netzwerk	4
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	
AMD	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Rennspiel	
Grafik	60%
Sound	65%
Handling	35%
Multiplayer	47%
Spielspaß	**45%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM90,-



Dunkle Manöver

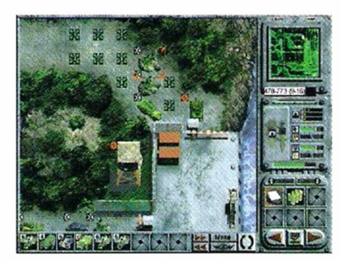
Manöverkritik

Strategiespiel-Guru Bernhard Ewers (Battle Isle 1+2) und sein TriNoDe-Team lassen Sie in „dunkle Manöver" ziehen: Mit schwerbewaffneten Panzern, PKWs, Motorrädern, Flugzeugen und einem Agenten-Heer jagt man in den 30er Jahren den Boß eines Verbrecher-Syndikats um den halben Globus.

In weiten Teilen unterscheidet sich *Dunkle Manöver* kaum von *Jagged Alliance*, *Battle Isle 2* oder *Panzer General 3D*: Unterteilt in Spielzüge, werden die Einheiten über eine scrollbare 2D-Karte delegiert – ohne Rundenbeschränkung und ohne jeglichen (Echt-)Zeitdruck. Der Echtzeit-Aspekt bezieht sich lediglich auf die Tatsache, daß Sie mit mehreren Einheiten in einer Runde parallel ziehen können. Bewegen, Feuern, das Übernehmen „leerer" Fahrzeuge – all das kostet Aktionspunkte; verbleibende Punkte lassen sich in „Gelegenheitsfeuer" umwandeln. Innerhalb der vier in sich abgeschlossenen Szenarien (Belgisch-Kongo, Grönland, Mexiko, Tibet) übernehmen Sie die Einheiten samt Besatzung, Erfahrung und Ausrüstung in die nächste Mission; Rückschläge während eines Einsatzes werden danach mit einem Pool aus zusätzlichem Equipment und Fahrzeugen ausgeglichen. Warum heißt *Dunkle Manöver* „Dunkle Manöver"? Statt klassischer Briefings erfahren Sie erst im Laufe einer Mission, was als nächstes zu tun ist; geschickt plazierte „Informanten" geben Tips über den Standort geheimer Stützpunkte, verraten Paßwörter, schicken Nachschub oder verlangen die Befreiung von Zivilisten.



Links unten und oben in der Mitte lagert einsammelbares Zubehör.



Mit einem Paßwort kommt man problemlos an der Kontrolle vorbei.

Gangster's Paradise

An der Ära orientiert sich nicht nur die gesamte Aufmachung, sondern auch das 20-teilige Einheiten-Sortiment: Ihre Mitstreiter sitzen in Panzern, Motorrädern, LKWs und Personenwagen – je mehr Insassen, desto mehr Aktionen sind möglich. Benzin und Munition gehen allmählich zur Neige und wollen genauso wie streikende Motoren und MGs ersetzt werden. Deshalb sind auf dem gesamten Areal Kisten mit Ersatzteilen, Treibstoff, Schneeketten, Panzerungen oder Patronen verteilt. Einmal eingesammelte Goodies lassen sich in so ziemlich jeder Einheit installieren. Eingebettet ist das Programm in eine beinahe selbsterklärende Oberfläche, die Sie mit allen wichtigen Informationen versorgt; beispielsweise wird genau angezeigt, welche Komponente (Motor, Personen, Karosserie, Waffen) getroffen wurde. Noch mehr Komfort und noch weniger Bugs soll *Dunkle Manöver* nachträglich durch einen bereits angekündigten Patch erhalten. Im Mehrspieler-Modus kann das Spiel trotz zügigen Gameplays nicht mit dem Fun eines Echtzeit-Strategiespiels konkurrieren.

Petra Maueröder ■



Unten werden sämtliche Fahrzeuge aufgelistet, rechts finden Sie die Minimap, einen Bericht über die angeklickte Einheit sowie die verfügbaren Utensilien.

Statement

Neuzeitliche Strategiespiele mit 3D-Verwöhnaroma (von *Incubation* bis *Dark Omen*) lassen *Dunkle Manöver* im wahrsten Sinne des Wortes etwas alt aussehen. Brettspiel-Grafik und fitzelige „Animationen" werden durch Story, Atmosphäre, unkomplizierte Handhabung und sehr gutes Missions-Design weitgehend wettgemacht. Ein Spiel mit Geheimtip-Qualitäten und verkraftbarer Komplexität, das voller Überraschungen steckt!



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	7
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie

Grafik	70%
Sound	65%
Handling	75%
Multiplayer	60%
Spielspaß	71%

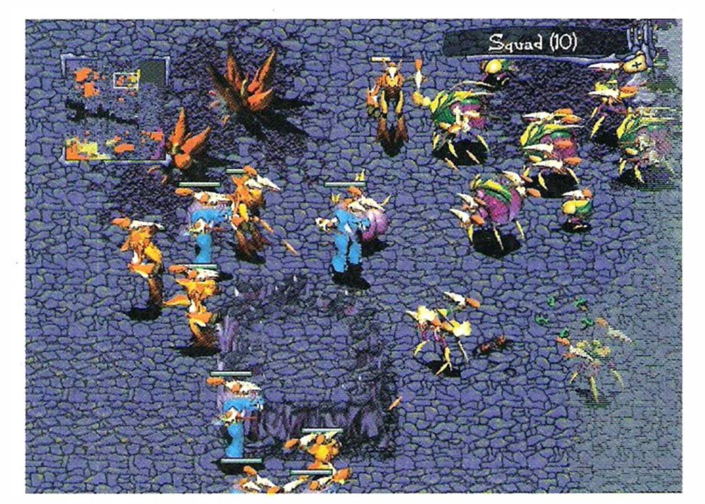
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	TriNoDe
Preis	ca. DM 80.-



WarBreeds

Gliedmaßgeschneidert

Da hat Red Orb Entertainment ja was Schönes ausgebrütet: In WarBreeds beharken sich Fantasy-Kreaturen, die Sie zuvor selbst zusammenstöpseln dürfen. Wir haben analysiert, was von dieser bedingt revolutionären Idee (Gene Wars, Akte Europa) in der Praxis übrigbleibt.



Um alle Details der Einheiten darstellen zu können, haben die Designer einen relativ kleinen Bildausschnitt gewählt. Nachteil: eingeschränkte Übersicht.

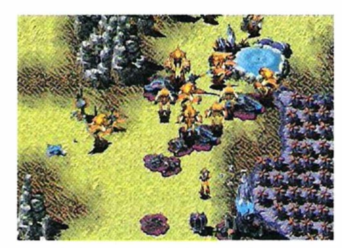
Welche Features erwarten Sie heutzutage von einem Echtzeit-Strategiespiel? Daß Sie Waypoints setzen können? Daß sich mehrere gleichartige Einheiten auf einmal produzieren lassen? Einen Fog of War? Zwei Kampagnen? Einen Mehrspielermodus mit allem Schnickschnack? Daß die Einheiten beim Angriff auf ihre Heimatbasis dumm in der Gegend herumstehen und sich bei geringfügig anspruchsvollerem Gelände verirren? Eine Minimap? Justierbares Einheiten-Verhalten (aggressiv, defensiv etc.)? Tutorial-Missionen? Daß mit zunehmender Erfahrung die Kampfkraft der Krieger steigt? All das hat *WarBreeds.* Aber: Anstatt vorgefertigte Einheiten zu „bestellen", züchten Sie in Ihrem GeneLab Fantasy-Individuen Marke „Eigenbau". An einem Rumpf werden Gliedmaßen und Waffensysteme (unter anderem Lasergeschütze, Kreissägen, Peitschen, Vorschlaghämmer, Klingen und Schlagbohrer) mit unterschiedlicher Reichweite und Wirkung befestigt – je stärker das Ergebnis, desto länger dauert die Produktion. Für das Konstruieren, Reparieren und Upgraden von Gebäuden sind Schamanen zuständig; die Kerle zapfen zudem dahingeraffte Konkurrenten an und entnehmen deren Erbgut, was Ihnen unter Umständen zu einer neuen Technologie (Waffensytem oder Bauwerk) verhilft – so was sieht man nicht in jedem *C&C*-Clone. Energie gewinnen Ihre Raffinerien aus Stauden, die auf speziellen Böden angepflanzt werden; Strommasten übernehmen die Versorgung weiter entfernter Anlagen.

Petra Maueröder ■

Statement



Ob ich nun eine „Whip" oder einen „Hammer" an meine Raptoren anflansche – wen schert's? In der Praxis macht das kaum einen Unterschied, erst recht nicht, weil sich *WarBreeds* nicht sehr viel anders spielt als *WarWind 2* und Konsorten. Mit *StarCraft* erscheint demnächst eine Echtzeit-Strategie-Alternative mit ähnlichen Features, besserer Übersicht, stärkerer Mehrspieler-Unterstützung, wesentlich mehr Abwechslung und schönerer Grafik.



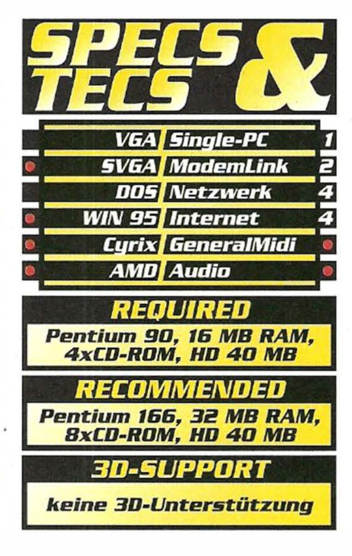
Das lilafarbene Plasma sollte auf DNA-Stränge untersucht werden.



Mit wenigen Mausklicks entsteht eine Einheit ganz nach Ihren Wünschen.



Prädikat „Unspielbar": Die Zoomfunktion senkt die Performance drastisch.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	4
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 40 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie	
Grafik	60%
Sound	35%
Handling	60%
Multiplayer	60%
Spielspaß	64%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Red Orb
Preis	ca. DM 80,-



Ubik

Zinnsoldaten

Die Science-Fiction-Epen von Philip K. Dick gehören zu den wenigen literarischen Vorlagen, die zu einem Computerspiel umgearbeitet wurden. Westwoods Umsetzung von Blade Runner basiert auf einer Drehbuchvorlage dieses Autors, mit Ubik folgt ein zweites Spiel, und auch Total Recall wird wohl eines Tages als Spiel auftauchen.

New York im Jahr 2019. Das Leben hat sich im Vergleich zu unserer Zeit gehörig geändert: Was heute bestenfalls als Siebter Sinn erkannt und belächelt wird, hat sich zu anerkannten und gefürchteten Fähigkeiten entwickelt. Menschen mit telekinetischen und telepathischen Fähigkeiten, sogenannte Psyonics, sind begehrte Spezialisten bei Polizei oder Industrieagenten. Die Spionage betrieblicher Geheimnisse ist zum wichtigsten Wirtschaftszweig geworden und hat den Krieg als Form der politischen Auseinandersetzung verdrängt. In dieser Zeit hat sich die Hollis Corporation auf Industriespionage mit dem Einsatz von Psyonics spezialisiert, vor dem Einsatz brutaler Gewalt schreckt sie aber auch nicht zurück. Der natürliche Gegenspieler ist die Firma Runciter, die Spionageabwehrteams vermietet. Der Einsatzleiter der Abwehrabteilung ist Joe Chip, dessen Rolle der Spieler übernimmt.



Verschiedenste Kamerapositionen in jedem Raum sorgen für Übersicht.



Vor und während den Einsätzen lockern Videos das Geschehen auf.

Auf den Kopf gefallen

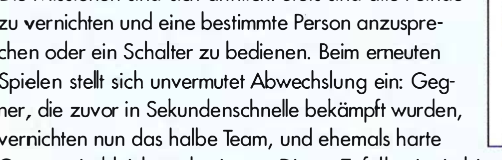
Vor jedem der 15 Einsätze besucht man den Konsolenraum, in dem man seine Mannschaft zusammenstellt. Maximal vier Teammitglieder kann man sich aus Spezialisten wie Kämpfer, Arzt, Scharfschütze, aber auch Parapsychologe, herauspicken. Die richtige Mischung aus Nah- und Fernwaffen sowie den psychologischen Fähigkeiten ist wichtig für den Erfolg einer Mission. Auch die Ausrüstung mit Waffen, Radarchips, Medikamenten etc. sollte man nicht dem Computer überlassen. Der Rechner ist ohnehin nicht mit Weisheit gesegnet, glücklicherweise leidet der Spieler aber nicht weniger unter diesem Umstand als die Hollis Corporation. Beispielsweise lieben es die Teammitglieder, an jeder auffindbaren Ecke hängenzubleiben oder sich gegenseitig den Weg zu versperren. Die höchst eigensinnigen Gesellen widersetzen sich ständig den Befehlen des Spielers und rennen bedenkenlos in feindliches Sperrfeuer. Eigentlich als Heiler mitgenommene Psyonics denken gar nicht daran, aus der Ferne ihre Kameraden zu kurieren, sondern stürzen sich mit ihrer Pistole ins Gefecht. Auch die Kämpfer der Gegenseite stehen wie Zinnsoldaten herum oder stoßen mit Wänden zusammen. Angeblich verfügt *Ubik* über eine echte Künstliche Intelligenz, welche die Spielstärke im Lauf der Zeit steigert. Zu bemerken ist davon nicht viel, nur daß der Computer „klugerweise" die Anzahl und Stärke der Gegner deutlich steigert.

Harald Wagner ■



Mit Tastatur, Mauszeiger oder Iconleiste kann man die gewünschten Kämpfer anwählen und mit einem einfachen Mausklick durch die Gänge lotsen.

Statement



Die Missionen sind sich ähnlich: Stets sind alle Feinde zu vernichten und eine bestimmte Person anzusprechen oder ein Schalter zu bedienen. Beim erneuten Spielen stellt sich unvermutet Abwechslung ein: Gegner, die zuvor in Sekundenschnelle bekämpft wurden, vernichten nun das halbe Team, und ehemals harte Gegner sind leicht zu besiegen. Dieses Zufallsprinzip hinterläßt einen bitteren Nachgeschmack bei dem ansonsten spielenswerten Produkt.



SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
● SVGA		ModemLink	-
DOS		Netzwerk	-
● WIN 95		Internet	-
Cyrix		GeneralMidi	
● AMD		Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 5 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	83%
Sound	76%
Handling	80%
Multiplayer	- %
Spielspaß	77%

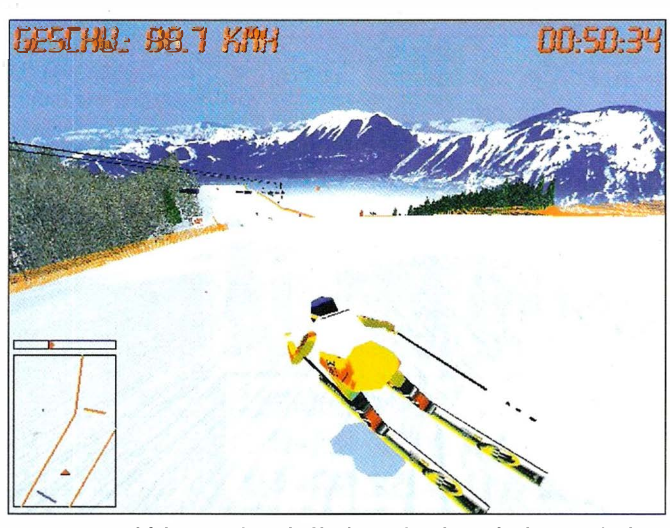
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo Interact.
Preis	ca. DM 80,-



DSF Ski

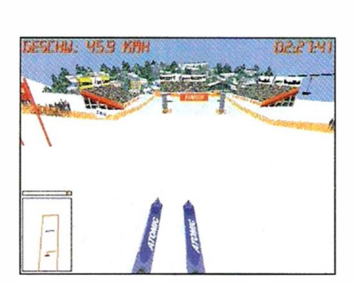
Ski-zophrenie

Frischer Pulverschnee ist ähnlich unschuldig wie ein CD-Rohling. Ungelernte Skifahrer können in Nullkommanix eine einst lauschige Piste aber genauso verwüsten wie Programmierer einen Silberling mit den Daten einer unausgegorenen Ski-Simulation. Sierras DSF Ski ist in etwa so lustig wie das Ende einer Schußfahrt an einer Tanne.



Die rasanten Abfahrten in der Schußhocke sind noch vergleichsweise leicht zu beherrschen, da die Kurven meist sehr weitgezogen sind.

Harry Valeriens legendärer Satz „Sie standen an den Hängen und Pisten" beschreibt das Szenario treffend: Blütenweiße Schneezungen winden sich durch grüne Wälder, Sessellifte künden vom Fremdenverkehr, und vereinzelte rote und blaue Tore zeigen Skifahrern den Weg. Herzlich willkommen bei *DSF Ski*, einer Ski-Simulation von Sierra. Abfahrt, Super-G, Riesenslalom und Slalom stehen auf dem Programm, das dank der optionalen Unterstützung von 3Dfx- und Rendition-Karten einigermaßen detailliert die romantische Bergwelt auf den Monitor zaubert. Dennoch sind die Athleten selbst arg eckig, die Animationen wenig geschmeidig und die Wettereffekte nicht sonderlich hübsch.



Die Ich-Perspektive sieht nett aus, ist aber schwer zu fahren.



Autsch, trotz Mini-Radarschirm hat der Fahrer ein Tor verpaßt.



Enge Kurven

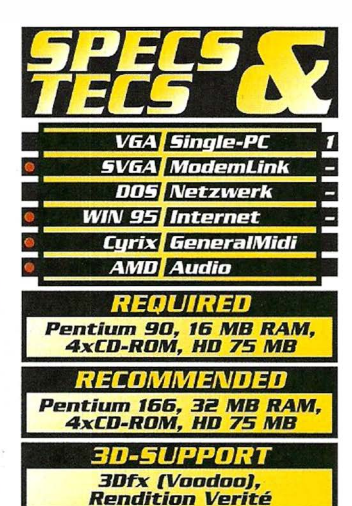
Wäre ja auch nicht so schlimm, wenn das Spiel an sich Spaß machen würde. Zuerst entscheiden Sie sich zwischen einer Trainingsfahrt auf einer der sechs Pisten in Val d'Isere, Garmisch, Whistler, Aspen Mountain, Vail und Mt. Bachelor oder gleich für eine richtige Saison. Hier dürfen Sie entweder mit der Werbeträgerin Picabo Street antreten oder sich einen eigenen Sportler designen. Im Saison-Modus läßt sich zusätzlich noch die Länge der Skier für die einzelnen Wettbewerbsarten festlegen, was Auswirkungen auf das Fahrverhalten haben soll.

Auf der Piste schließlich steht eine Reihe von Kamera-Ansichten zur Auswahl, die das Geschehen im Extremfall sogar aus der Ich-Perspektive zeigen, was aber wenig praktikabel ist. Je höher die Position der Kamera, desto mehr Übersicht haben Sie. Ihren Bretter-Artisten steuern Sie nicht nur links und rechts, sondern sorgen durch die Schußhocke für mehr Tempo oder richten ihn auf, um an haarigen Stellen zu bremsen. Mit weiteren Tasten geben Sie mehr Druck auf die Kanten, führen den Schlittschuh-Schritt aus oder springen. Trotzdem ist es alles andere als einfach, die teils extrem engen Kurven zwischen den Toren zu bewältigen, und Sie werden schon nach einem Fehler disqualifiziert. Deswegen gibt es einen Trainingsmodus, in dem Picabo Street mit einigen wenigen Sätzen zur Seite steht, außerdem soll der Replay-Modus bei der Fehlersuche helfen. Der Mehrspieler-Modus über Modem, Netzwerk und Internet soll laut Sierra als Patch nachgeliefert werden; bislang können mehrere Fahrer nur nacheinander an einem Rechner antreten.

Florian Stangl ■

Statement

Eigentlich sollte man *DSF Ski* gleich links liegen lassen und sich auf das Üben des Einkehr-Schwungs beschränken. Selbst der Kater nach dem Aprés-Ski kann nicht so schlimm sein wie der Versuch, einen Slalom ohne das Auslassen eines Tores zu überstehen. Abfahrten sind noch zu bewältigen, doch die seltsame Steuerung und das krude Pistendesign vermurksen die wenigen guten Ideen. Netter Versuch, übrig bleibt nur Skispitzen-Salat.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 75 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 75 MB

3D-SUPPORT
3Dfx (Voodoo), Rendition Verité



RANKING

Sportspiel

Grafik	55%
Sound	70%
Handling	50%
Multiplayer	25%
Spielspaß	25%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 60,-



Last Bronx

Nachschlag

Und wieder gibt's was auf die Zwölf: Segas neuestes Beat 'em Up schickt Sie in den erbarmungslosen Kampf um die Vorherrschaft in Tokio. Acht Anführer von rivalisierenden Jugendbanden schlagen sich mit Hand und Fuß die Köpfe ein, wobei Virtua Fighter 2 nicht nur bei der Grafik Pate stand, sondern auch spielerisch ähnlich ist.

Sie kennen das sicher aus den Nachrichten: Kaum eine Metropole dieser Welt wird von Bandenkriegen verschont. So auch Tokio, in dem sich Motorrad-Gangs mit anderen Kriminellen um die Vorherrschaft in der Millionenstadt raufen. Mord und Totschlag stehen auf der Tagesordnung, bis irgendwann die mysteriöse Aufforderung an alle Wände gesprüht wird, nur noch die Bandenchefs sollten sich kloppen. Also treffen sich die besten Fighter aller Gangs zum großen Turnier, bei dem nur der Sieger etwas zu lachen hat. *Last Bronx* erinnert schon auf den ersten Blick an *Virtua Fighter*, da die leicht modifizierte Grafik-Engine ähnlich hochwertige Animationen erlaubt. Das kommt dem Spiel zugute, da Sie so Ihr umfangreiches Arsenal an Schlägen, Tritten und Spezialmanövern exakt ins Ziel bringen.



Im Gegensatz zu Virtua Fighter 2 setzen alle Figuren Schlagwerkzeuge ein.





Mit komplizierten Special Moves setzen Sie die Bande als Hilfsmittel ein.

Bandencheck

Samtweiche Bewegungen deuten Attacken des Gegners an, die Sie dann je nach Geschick und Übung noch blocken können. Voraussetzung ist allerdings ein Rechner jenseits der 200 Megahertz-Schwelle, da Sie sonst entweder die Auflösung heruntersetzen oder auf einzelne Frames verzichten müssen, was die Sache deutlich erschwert. Auch das Abschalten von verschönernden Details bringt Performance-Vorteile, wenngleich die Optik dann deutlich leidet. Das spielerische Potential ist in jedem Fall den meisten Prügelspielen auf dem PC deutlich überlegen und erhält nur aus dem eigenen Haus Konkurrenz. Im Gegensatz zu *Virtua Fighter 2* gibt es aber eine Besonderheit: Der Kampfplatz ist zwar auch begrenzt, allerdings durch Wände, die Sie auch für Spezialmanöver einsetzen dürfen. Mit ein paar Tasten springen Sie gegen die Umrandung, stoßen sich ab und krachen dann kräftig gegen den hilflosen Gegner. Natürlich gehört dazu etwas Übung, doch da *Last Bronx* ohnehin eher Profis anspricht, werden diese sich über die zusätzliche Möglichkeit freuen. Neben dem Turnier-Modus für ein oder zwei Spieler erlaubt *Last Bronx* den Team-Kampf, bei dem Sie Gruppen von je fünf Schlägertypen zusammenstellen, die dann der Reihe nach auflaufen. Diese Möglichkeit gibt es auch beim Spiel über ein Netzwerk für bis zu sechs Spieler. Weitere Möglichkeiten sind der Arcade-Modus und der Survival-Kampf, der stets auf eine Runde beschränkt ist.

Florian Stangl ■



Last Bronx besticht durch butterweiche Animationen der acht Charaktere, die allerdings eine enorm schnelle Hardware voraussetzen.

Statement



Warum *Last Bronx* auf der wirklich sehenswerten höchsten Detailstufe so sehr in die Knie geht, ist etwas unverständlich. Das ist aber auch der einzige Kritikpunkt, ansonsten spielt sich *Last Bronx* ähnlich gut wie *Virtua Fighter 2*. Riesig sind die Neuerungen gegenüber dem Vorgägner nicht, so daß Sie nicht um jeden Preis zugreifen müssen. Ist *Virtua Fighter 2* allerdings ausgereizt, so ist *Last Bronx* die derzeit beste Beat' em Up-Alternative.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	6
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	-

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

3D-SUPPORT
in Vorbereitung

RANKING

Beat 'em Up

Grafik	82%
Sound	80%
Handling	90%
Multiplayer	87%
Spielspaß	83%

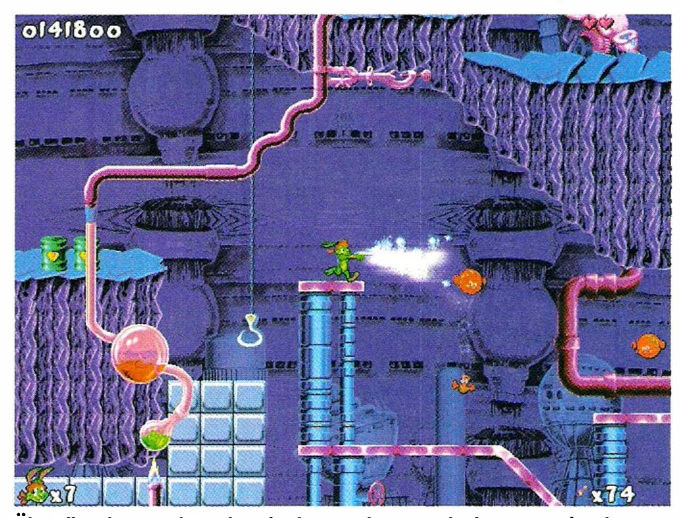
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 80,-



Der rasende Hasenbraten ist zurück: Jazz Jackrabbit war vor vier Jahren ein hochgelobtes Jump&Run, das endlich den verdienten Nachfolger erhält. Grafisch besser denn je und noch dazu für bis zu 32 Hasen im Internet – Langohr, was willst Du noch mehr?

Jazz Jackrabbit 2

Hasenjagd



Überall in den Levels sind punktebringende Bonusobjekte versteckt, die Sie aber nicht unbedingt finden müssen.



Jacks Bruder kann sich mit den Ohren an manchen Stellen festhängen.



Der Flammenwerfer ist die beste Nahkampfwaffe (Ausschnitt).

Devan ist zurück. Die launische Schildkröte klaut den Karotten-besetzten Ehering von Prinzessin Earlong, der künftigen Frau von Jazz. Also hat das friedliche Möhrchen-Mümmeln ein Ende, und der Superhase jagt 30 flippige Levels lang hinter Devan her. Drei Schwierigkeitsgrade und der clevere Levelaufbau lassen geborenen Hasenfüßen die selben Chancen auf Erfolg wie robusten Rammlern, denn ob Sie einfach nur schnellstmöglich den Levelausgang erreichen oder die unzähligen Geheimabschnitte und Bonusobjekte finden wollen, bleibt allein Ihnen überlassen. Die Komplexität der Levels steigt gemächlich an, damit Sie sich, ohne eine Karotte übers Knie zu brechen, mit den Fähigkeiten des herzigen Häschens und seines durchgeknallten Bruders Spaz vertraut machen dürfen. Beide können gehen, springen und mit allerlei Waffen ballern. Zusätzlich gibt es den Hochgeschwindigkeitsmodus, mit dem die beiden Felsen durchbrechen, höher springen oder Gegner zerschmettern.

Hasen-Flipper

Einige Levels besitzen Flipper-ähnliche Elemente, die das Geschehen teilweise so stark beschleunigen, daß die langen Ohren nur so schlackern. Unfair geht es aber nie zu, da die Effekte mehr der Atmosphäre als Ihrer Verwirrung dienen. Das butterweiche Parallax-Scrolling über acht Ebenen, animierte Hintergründe, viele Lichteffekte und andere feine Details lassen technisch keine Wünsche offen. Auch das abwechslungsreiche Leveldesign mit ständig neuen Überraschungen sorgt für hohe Motivation, wobei Sie mit dem beiliegenden Editor auch eigene Welten kreieren dürfen. Der Mehrspieler-Modus für bis zu 32 Hasen im Internet ist der krönende Abschluß von *Jazz Jackrabbit 2*.

Florian Stangl ■

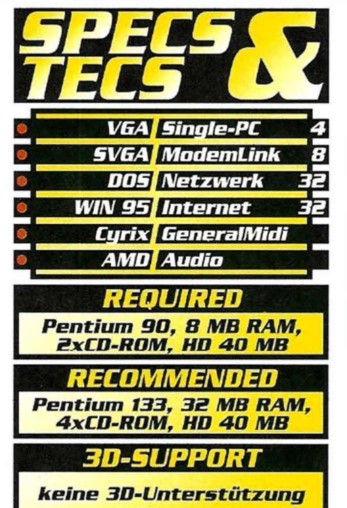
Statement



Bei *Jazz Jackrabbit 2* gibt's nichts zu meckern. Flotte Grafiken, abwechslungsreiche Levels, eine fair ansteigende Lernkurve und noch dazu ein beherrschbarer Editor – das sollte jeden Hüpf-freak zufriedenstellen. Technisch ist das einsteigerfreundliche *Pandemonium* zwar überlegen, doch für Profis und Mehrspieler-Fans ist der flotte Hase eine hervorragende Alternative.



Die knuddeligen Schergen von Bösewicht Devan werden von Jazz Jackrabbit mit gezielten Sprüngen oder dem umfangreichen Waffenarsenal erledigt.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	8
DOS	Netzwerk	32
WIN 95	Internet	32
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Jump&Run

Grafik	84%
Sound	86%
Handling	85%
Multiplayer	88%
Spielspaß	**84%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Epic Megagames
Preis	ca. DM 80,-



GNAP



Lassen Sie sich bloß nicht von der Drolligkeit des Kerlchens täuschen!

Die Drohung „Sie werden von *GNAP* träumen!" (Verpackungstext) ist ernst zu nehmen – was sich aber in erster Linie auf die lausigen Qualitäten dieses Adventures zurückführen läßt. GNAP, der „Schurke aus dem All", ist ein einäugiger Außerirdischer in Form einer pinkfarbenen Weißwurst, der zusammen mit Schnabeltier Platypus chronisch unlogische Puzzles löst, für die das Prädikat „abgefahren" noch ein Kompliment darstellt. Auch der angepriesene „Schwarze Humor" wirkt häufig mehr als peinlich – erst recht im Vergleich zum LucasArts-Brüller *Sam & Max*. Immerhin tapst das recht ulkig animierte Zeichentrick-Duo durch ordentlich gerenderte Kulissen. Daß *GNAP* letztlich doch zum Bodensatz abendländischer Adventure-Kultur gerechnet werden muß, liegt vor allem an der kaum meßbaren Komplexität (rund 25 Gegenstände verteilen sich auf fünf Locations) – allein mit Ausprobieren ist *GNAP* innerhalb weniger Stunden durchgespielt. **(pm)** ■



Titanic



Das Standbild verschweigt die abenteuerliche Mimik der Charaktere.

Neues aus dem Genre „Trittbrettfahrer": Mit dem gleichnamigen James Cameron-Kinokassenschlager hat das mittlerweile eingedeutschte Adventure auf zwei CD-ROMs allenfalls den Schauplatz gemein. Als britischer Geheimagent erforschen Sie mit Tastatur und Maus den komplett gerenderten Luxusdampfer, unterhalten sich im Multiple Choice-Verfahren mit 25 Charakteren, sammeln Gegenstände ein und bedienen mysteriöse Dechiffrier-Maschinen. Wären da nicht die schlampige Lokalisierung (ganze Sätze blieben unübersetzt), die pixeligen Kamerafahrten, die Wachsfiguren-artige Mimik und Gestik der Figuren, die unglaubwürdige Umsetzung (Liftboys verabschieden First Class-Passagiere mit „Tschüs!") und nicht zuletzt einige deftige Bugs und Systemabstürze, könnten Fans von The *Last Express*, *Atlantis* oder *Riven* glatt in Versuchung geraten. Das Schiff läßt sich übrigens auch unabhängig vom Spiel erkunden. **(pm)** ■

RANKING

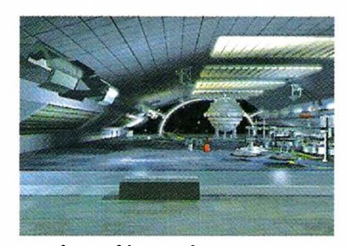
Adventure

Spielspaß	57%
Hersteller	Cyberflix
Preis	DM 80,-

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

SYSTEM
Pentium 60, 16 MB RAM,
2x-CD-ROM, HD 35 MB

Thoregon



Sterile Grafiken und wenig Atmosphäre töten den Spielspaß ab.

Perry Rhodan wird radikal multimedial ausgeschlachtet. Nach dem ordentlichen, aber auf Dauer eintönigen Strategietitel *Operation Eastside* muß unser Mann im All auch noch für ein Grafik-Adventure seinen unsterblichen Kopf hinhalten. Das Adventure *Thoregon – Die Brücke in die Unendlichkeit* basiert auf dem gleichnamigen Zyklus der Romanserie und besteht aus arg steril gerenderten Standbildern und größtenteils abstrusen Logikpuzzles. Die unnötig umständliche Bedienung erschwert das Vorgehen zusätzlich, wobei die Motivation ohnehin schnell im Keim erstickt wird. Die geheimnisvolle Atmosphäre der Romanvorlage geht dank der leblosen Grafiken schnell den Bach runter, die Story wird nur rudimentär zugänglich und die Interaktion mit Personen grob vernachlässigt. Selbst eingefleischte Rhodanisten würden den Designern lieber eine Horde Tolkander an den Hals wünschen, als sich mit diesem Machwerk anzufreunden. **(fs)** ■

RANKING

Adventure

Spielspaß	15%
Hersteller	Mainscreen
Preis	DM 70,-

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

SYSTEM
486DX2/66, 8 MB RAM,
2x-CD-ROM, HD 40 MB

Bust-a-Move 2



Für Solospieler zu schnell ausgereizt, doch zu zweit kommt Freude auf.

Wenn Ihnen das Bildschirmfoto bekannt vorkommt, haben Sie kein richtiges Déjà-vu-Erlebnis, sondern es handelt sich nur um die Fortsetzung eines höchst ähnlichen Spiels namens *Puzzle Bobble*. Viel hat sich nicht geändert, denn auch bei *Bust-a-Move 2* müssen Sie mit farbigen Seifenblasen auf gleichfalls farbige Kugeln schießen. Berühren sich drei oder mehr Blasen gleicher Couleur, zerplatzen sie und schaffen Raum für weitere Kugeln, denn wenn die Bälle den unteren Bildschirmrand berühren, haben Sie verloren. Neben dem Kampf gegen einen cleveren Computergegner gibt es noch den Puzzle-Modus und einen Editor für eigene Blasen-Layouts. Was für Solospieler nach einiger Zeit ausgereizt ist, macht mit einem Freund am Splitscreen immer wieder mächtig viel Spaß. Einzig die spartanische VGA-Grafik sorgt für Unmut, denn mit geringem Aufwand hätte *Bust-a-Move 2* auch im zeitgemäßen SVGA-Gewand mit 65.000 Farben erstrahlen können. **(fs)** ■



S. D's Dueling Shuffle



Fünf verschiedene Spieltypen können kaum für Abwechslung sorgen.

In Spunky *Duffle's Dueling Shuffle* verschiebt man auf einem 25 Blöcke großen Spielfeld mit Hilfe der Tastatur und eines Fadenkreuzes Zeilen und Spalten so, daß gleiche Spielsteine in einer Reihe zu liegen kommen. Diese verschwindet daraufhin und macht Platz für fünf neue Blöcke. Während ausgefüllte vertikale Reihen Punkte einbringen oder irgendeinen anderen Bonus bieten, sorgen horizontale Reihen für eine Behinderung des Gegenspielers. Beispielsweise wird sein Spielfeld abgedeckt, bestimmte Spielsteine festgehalten oder die Tastaturkontrollen durcheinandergebracht. Die bereits mehrfach gesehene Spielidee hat auch in ihrer x-ten Umsetzung nichts an Anziehungskraft eingebüßt, die Faszination eines *Tetris* oder *Breakout* will aber auch nicht eben aufkommen. Das Spiel ist netzwerkfähig und auch auf älteren Windows-Rechnern flott zu spielen. Grafik sowie Sound sind solide und zweckmäßig.

(hw) ■



RANKING	
Denkspiel	
Spielspaß	48%
Hersteller	BMS M.G.
Preis	ca. DM 60,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 4 MB

My Friend Koo



CDVs My Friend Koo ist ein mäßiges Jump&Run der eher simplen Machart.

Eines vorweg: Wer keine Kinder hat, Märchen nichts abgewinnen kann oder älter als zwölf Jahre ist, braucht erst gar nicht weiterzulesen. *My Friend Koo* ist ein extrem auf niedlich getrimmtes Hüpfspielchen mit bunten Grafiken und einem halbwegs abwechslungsreichen Gameplay. Der Streit ums bedrohte Märchenland verbindet klassische Sprungelemente mit Faustkämpfen und einem Schuß Magie, wobei dank verschiedener Charaktere die simplen Levels etwas gefälliger wirken. Die koreanische Herkunft wird nicht nur bei den Grafiken deutlich, auf der Packungsrückseite heißt es sogar verheißungsvoll „Witzige koreanische Sprachausgabe mit englischen Untertiteln" – für die junge Zielgruppe ist der Humor wohl nicht unbedingt nachvollziehbar. Erwachsene mit ausgeprägtem Hang zu asiatischen Märchen und geringer Erwartungshaltung in Sachen Komplexität können ja mal einen Blick draufwerfen.

(fs) ■

RANKING	
Jump&Run	
Spielspaß	50%
Hersteller	CDV
Preis	ca. DM 40,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 40 MB

Seven Years War



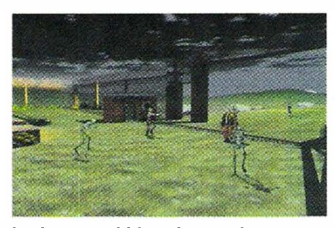
Infos zu markierten Einheiten tauchen in der linken Leiste auf.

Sieben Jahre hat der blutige Krieg zwischen Korea und Japan (1592-1598) gedauert. Nicht ganz so lang wird Sie vermutlich *Seven Years War* in Beschlag nehmen, das dieses Zeitalter in einen Mehr-schlecht-als-recht-*WarCraft 2*-Clone preßt. Die Blizzard-Referenz wird dabei in so ziemlich allen Belangen unverhohlen nachgeahmt – angefangen von KI, Steuerung und Multiplayer-Modus über die SVGA-Grafik bis hin zu den sehr vertraut wirkenden Einheiten und Gebäuden der beiden Völker; beim Thema Ressourcen beschränkt sich Hersteller HQ Team auf Nahrung (Reis, Tomaten, Getreide). Letztendlich kommt *Seven Years War* in keiner Kategorie auch nur annähernd an die Maßstäbe setzenden Qualitäten des berühmten Vorbilds heran. Zielgruppe: Echtzeitstrategie-Sammler mit Toleranz gegenüber Schwächen wie den krümeligen Animationen, den wenig aufregenden Missionen und der japanischen (!) und koreanischen (!) Sprachausgabe. **(pm)** ■





Zombieville



In diesem Bild hat der Zeichner eine kleine Spielfigur versteckt...

Psygnosis beweist mit *Zombieville*, daß der mittlere Westen der USA nicht unbedingt zum Urlaub geeignet ist – es sei denn, man findet an Zombiejagden Gefallen. In einer ausgewachsenen Militärbasis gehen zahllose Untote ihrem Tagesgeschäft nach und versuchen, dem auf sich allein gestellten Spieler zum Bleiben zu überreden. Man sieht seine Spielfigur von festen Kamerapositionen aus und muß mit Hilfe des Mauscursors die Zombies erschießen. Glücklicherweise reichen hierzu gewöhnliche Waffen, wie sie auf Militärbasen oft genug zu finden sind. Es lassen sich nur diejenigen Zombies erschießen, die sich im Gesichtsfeld der winzigen Spielfigur befinden. Man kreist daher stets um die eigene Achse, sucht sich in den riesigen Landschaften einen Platz zum Ausruhen und fragt sich, warum die Rennfunktion auch die Zombies beschleunigt. In den ersten Minuten hat man bereits 90 Prozent aller Spielideen entdeckt, so daß man der Software schnell überdrüssig wird. **(hw)** ■

RANKING

Action

Spielspaß 6%

Hersteller Psygnosis

Preis DM 90,-

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

SYSTEM

Pentium 133, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 116 MB

Stealthreaper 2020



Intelligente Waffensysteme machen das genaue Zielen unnötig.

Eine Flugsimulation, die nicht einmal den Anspruch erhebt, realistisch zu sein, ist ein extrem seltener Gast auf den Redaktionsrechnern. *Stealthreaper 2020* sieht aus wie eine Flugsimulation, spielt sich fast wie eine solche und ist auch inhaltlich kaum von F-15, 16, 18 etc. zu unterscheiden. Erst auf den zweiten Blick offenbaren sich die eigentlichen Werte des Spiels: Der Verzicht auf einen übertriebenen Realismus, der schwere Spielbarkeit und hohe Rechnerbelastung bedeutet hätte, macht *Stealthreaper* zu einem echten Actionspiel. Mit gerade einmal zehn Tasten kommt man aus, um die Horden feindlicher Flugzeuge und Bodentruppen zu bekämpfen. Das einfache Flugmodell und die simple Bedienung erinnern an die längst vergangenen Zeiten, als das Fliegen von Simulatoren noch Vergnügen und keine Arbeit war. Die Darstellung der SVGA-Landschaften erfolgt in einem relativ kleinen Fenster, dies kann aber dennoch nicht für hohe Geschwindigkeiten sorgen. **(hw)** ■



Monster Night in Paris

Tierische Erlebnisse



Das heißeste Thema des Winters: Add-on-Karten mit Voodoo²-Chipsatz (Abbildung: Monster 3D II).

Diamond lud die interessierte Fachpresse nach Paris ein, um den für März eingeplanten Launch des Voodoo²-Boards Monster 3D II gebührend vorzubereiten. Bei arktischer Kälte konnte sich die Hardware-Redaktion von der Spielfreude des neuen 3D-Add-on-Beschleunigers überzeugen. Das erste Zauberboard von Diamond wird 8 MB EDO RAM haben (4 MB Bild- und 4 MB Texturenspeicher), 530,- Mark kosten und durch ein Pass-Through-Kabel mit der 2D-Grafikkarte verbunden. Die maximale Auflösung beträgt 800x600 Bildpunkte, kann durch eine zweite Voodoo²-Karte (als MegaMonster) aber auf 1.024x768 gesteigert werden. Die Monster 3D II ist wahlweise mit oder ohne Spielebeigaben erhältlich. Das Bundle umfaßt dabei Vollversionen von *Heavy Gear*, *Interstate '76* und *Need for Speed II SE* sowie Demoversionen von *Tomb Raider II*, *Joint Strike Fighter* und *Flight Unlimited*.

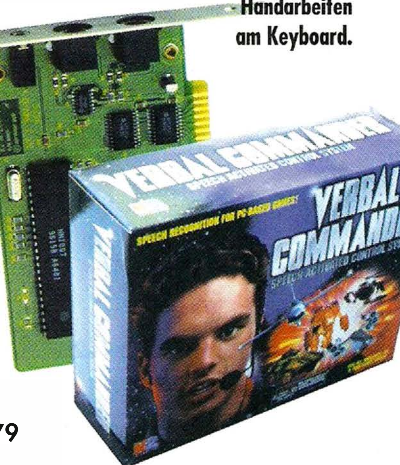
Info: Diamond, 08151-266-0

Topgrade Verbal Commander

Sprücheklopfer

Dank des hessischen Distributors Topgrade ist nun auch in Deutschland die Controller-Zukunft nicht mehr fern. In den USA schon seit 1996 erhältlich, ist der Startschuß für den Verbal Commander im Februar für 189,- Mark erteilt worden. Die ersten Schritte zur Sprachsteuerung bestehen im Einbau einer 8-Bit ISA-Karte, in der Verbindung zum Keyboard sowie im Anschluß des Kopfhörer-Sets. Per DOS- oder Win95-Software werden sinnvolle Kommandos definiert, die jeweilige Taste zugewiesen sowie die entsprechende Spracherkennung gestartet. Mit einer recht hohen Trefferquote können Sie nun mit dem Befehl „Rakete" den gegnerischen Flugakrobaten das Fürchten lehren. Mit *Extreme Assault* liegt eine Vollversion bei, um erste Flugübungen durchzuführen.

Info: Topgrade, 06403-694379



Die Spiele-Steuerung per Spracheingabe verringert komplizierte Handarbeiten am Keyboard.

Guillemot Maxi Graphics 128

Pfeilschnelle Platinen

Der Riva 128-Chipsatz von nVidia wird bei Grafikkarten-Herstellern immer beliebter. Nachzügler im illustren Kreis der Platinenschrauber ist ab März der französische Multimedia-Spezialist Guillemot. Die Maxi Graphics 128 wird in einer PCI- und AGP-Version angeboten und kostet voraussichtlich 320,- Mark. Auf ein Spielebundle oder TV-Out-Features wird man bei Guillemot verzichten, dafür verspricht die Software großen Bedienungskomfort. Der Kombikarten-Test in der letzten Ausgabe hat gezeigt, daß Boards mit dem Riva 128 sowohl in der 2D- als auch in der 3D-Abteilung zu großen Taten fähig sind. Als Bremsklotz wirken lediglich die aktuell vorhandene Limitierung auf 4 MB Grafik-RAM sowie die im Vergleich zur 3Dfx-Konkurrenz geringere Zahl an optimierten Spieletiteln. Welche Ergebnisse die Maxi Gamer 128 in unserem Performance-Parcours erreichen konnte, erfahren Sie im nächsten Hardware-Xtra.

Info: Guillemot, 0211-338000



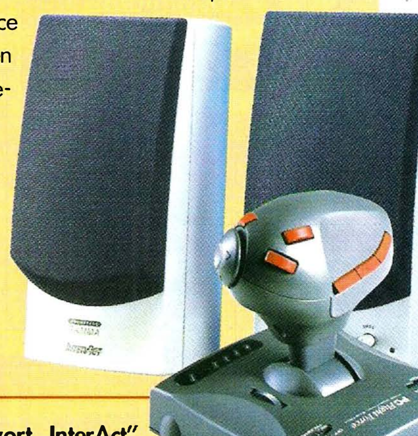
Der Riva 128-Chip findet ab März auf der Guillemot Maxi Graphics 128 eine neue Platinen-Heimat.

Controller und Lautsprecher von InterAct

Gewinnspiel

Sie brauchen noch die nötige Controller-Hardware, um bei Ihrem Lieblingsspiel endlich voll auftrumpfen zu können? Ihre Uralt-Boxen dröhnen Sie nur mit schrammeligen Sounds zu, anstatt Sie mit sanften Klängen zu verwöhnen? Zusammen mit InterAct wollen wir diese Mißstände beheben. In der Hardware-Tombola befinden sich dazu Produkte im Wert von fast 2.000,- Mark. 5 Ultraracer PC für den Motorsportler, 5 V3 Racing Wheels für den Formel 1-Virtuosen, 5 Flight Force FCS für den Top Gun-Piloten und 5 Aerospace Gamma Lautsprecher warten darauf, sich auf Ihren Spiele-Schreibtisch zu beamen.

Was Sie dafür tun müssen? Sie schicken uns eine Postkarte mit dem richtigen Stichwort und sagen uns, welche Hardware-Themen Sie interessant finden und welche Sie vermissen.



Computec Verlag • Stichwort „InterAct"
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Alle Einsendungen nehmen am Gewinnspiel teil.
Der Rechtsweg ist selbstverständlich wie immer ausgeschlossen.

Guillemot Joysticks

Design-Studien

Der Multimedia-Fachmann Guillemot bietet seit Februar Controller der besonderen Art an. Das Sphere Pad 3D, das auch unter dem Namen Space Orb bekannt ist, besteht aus einem halbkreisförmigen Bauch, auf dem sechs Funktionsbuttons sowie eine Bewegungskugel angebracht sind. Das analoge Steuerungsgerät wird an einen seriellen Port angeschlossen und ist für 3D-Spiele wie *Descent* ausgelegt, da der Dreh-Fußball 360°-Aktionen ermöglicht. Der T-Leader 3D verschafft Ihnen zwar keine Erlebnisse der dritten Dimension, kann aber mit einer für PC-Verhältnisse recht ungewöhnlichen Konstruktion begeistern. Die Flattermaus wird unter Win95 durch einen entsprechenden Modus-Schalter alternativ als Analog- oder Digital-Drückeberger angemeldet, ist notfalls aber auch CH- und Thrustmaster-kompatibel. Der T-Leader geht für 70,- Mark über den Ladentisch, das Sphere Pad kostet 120,- Mark.

Guillemot weitet seine Aktivitäten aus: Seit Februar ist auch außergewöhnliches Spielewerkzeug im Programm.

Info: Guillemot, 0211-338000

Contour Mouse

Handliches Arbeitstier

Völlig neue Mauswege geht die Contour Mouse, die von Enprotec in Deutschland an tierliebe PC-Benutzer ausgeliefert wird. Das höchst arbeitsfreundliche Design umfaßt dabei Stützen für den ermüdungsfreien Einsatz von Daumen und Handgelenk, erhöhte Nagertasten sowie eine geneigte Auflage für die Handballen. Den eigentlichen Mausknaller stellt jedoch die Wahlmöglichkeit zwischen fünf Rechtshänder- und zwei Linkshändergrößen dar, die abhängig vom eigenen Handgewächs ermittelt werden – auch für MACs und Sun-Rechner werden verschiedene Ausführungen angeboten. Gerade 3D-Action-Spieler mit einer Vorliebe für stundenlanges Mäuse- und Fingerquälen werden diese Segnungen der Ergonomiekunst sehr zu schätzen wissen. Preislich gesehen liegt die Contour Mouse größenabhängig zwischen 200,- und 250,- Mark. Dafür erhält der fleißige PC-Haustierbesitzer aber ein gesundes Spielewerkzeug mit gelungener Programmier-Software.

Hartnäckige Spielernaturen erwerben mit der Contour Mouse ein äußerst hand- und fingerschonendes Nagetier.

Info: Enprotec GmbH, 0221-515477

News aus der Hardwarewelt

Kurzmeldungen

<u>SIDEWINDER-NEWS</u>

Neben der Game Device Software Version 2.0 hat Microsoft auch ein Performance-Update für den Force Feedback Pro auf den FTP-Server gestellt, das spürbare Leistungssteigerungen bei FF-Spielen ermöglicht. FF Pro-Besitzer mit MIDI-Port-Problemen können darüber hinaus ein serielles Kabel bei Microsoft anfordern.

Info: Microsoft, 0180-5251199, ftp://ftp.microsoft.com/Softlib/MSLFILES.

<u>INTEL MIT GRAFIKAMBITIONEN</u>

Momentan ist der neue Intel-Grafikchip i740 in aller Munde. Der leistungsfähige Prozessor wird noch im ersten Halbjahr 1998 auf Kombikarten von STB und Diamond zum Einsatz kommen. Die eigentlichen Stärken des i740 liegen im Bereich 3D-Qualität sowie AGP-Fähigkeiten – die 3D-Leistungswerte sind mit denen des Riva128 von nVidia vergleichbar.

Info: http://www.intel.com.

<u>VOODOO²-ZEITPLAN</u>

Alle Grafikkarten-Hersteller mit Voodoo≤-Ambitionen arbeiten im Moment fieberhaft an ihren Beschleunigerboards. Creative Labs will dabei als erster über die Ziellinie gehen und Mitte März mit der Auslieferung beginnen – auch Diamond setzt alles daran, noch im März die ersten Bretter auf die Piste zu schicken.

Info: Diamond, 08151-266-0; Creative Labs: 01805-323488

Datapath Obsidian 100SB4400

Magisches Spieleboard

Eigentlich ist das Obsidian Board 100SB4400 vom amerikanischen Hersteller Quantum 3D eher für den professionellen 3D-Bereich konzipiert. Das schließt seinen Einsatz als Spiele-Hochofen für den High-End-Genießer jedoch keineswegs aus. Das Add-on-Board der Marke 3Dfx beherbergt auf seiner gigantischen Leiterbahnen-Leiste immerhin zwei komplette Voodoo-Graphics-Karten, die auf jeweils 6 MB Speicher zurückgreifen (4 MB für Texturen und 2 MB für den Pixelprozessor). Die Zusammenarbeit erfolgt über SLI, so daß eine Einheit für gerade Linien zuständig ist, während sich die andere um alle ungeraden Linien kümmert. Mit der 12 MB-Konfiguration kann der Hardcore-Spieler 800x600 Bildpunkte genießen und sich über Features wie trilineare Filterung und TV-Out freuen. Ein Test des knapp 1.700,- Mark teuren Beschleuniger-Riesen folgt im nächsten HardwareXtra.

Die Wartezeit auf Voodoo² kann durch das 3Dfx-Monster von Datapath verkürzt werden.

Info: Datapath GmbH, 06071-9630-0



Polygon-Power

Neue Grafikkarten braucht das (Spiele-)Land. Während alle Welt von Voodoo^2 spricht, wendet sich die Hardware-Redaktion erst einmal den harten Platinen-Fakten zu. Zwei Power-Kombiboards mit dem Rendition V2200-Chipsatz bahnten sich ihren Weg in das zugeschneite Testlabor, um sich unseren Spiele-Herausforderungen zu stellen.

Hercules Thriller 3D

Hercules hätte wohl keinen besseren Namen für seine neueste Grafikkarte finden können. Nachdem schon im August erste Benchmark-Ergebnisse über den Internet- und Zeitschriften-Äther flossen, beendete die Firma im Februar den Nervenkitzel und lieferte die ersten Thriller-Boards aus. Aus dem möglichen Hardware-Ausstattungskorb wählten wir die 8 MB PCI-Variante und schraubten sie in den Testrechner. Auf dem Zugabentisch fanden sich dabei lediglich ein brauchbares Handbuch sowie eine CD mit Treibern, einem MPEG-Player und prähistorischen Spieledemos. Hardwareseitig überzeugen schnelle SGRAMs, ein 230 MHz RAMDAC sowie die Möglichkeit, über entsprechende Videoein- und -ausgänge nach PAL und NTSC-Standard die Thriller als Multimedia-Maschine zu nutzen. Im Ergonomiefach erreicht sie im Echtfarben-Modus (32 Bit) 1.152x864 Bildpunkte bei 75 Hz Wiederholfrequenz – andere Karten kitzeln höhere Refreshraten aus 8 MB Grafik-RAM. Immerhin konnte *Jedi Knight* zu einer monumentalen Auflösung von 1.280x1.024 bei 16 Bit Farbtiefe überredet werden, auch wenn die Performance-Kurve eine ziemliche Delle erhielt. Wie die Outlaw von Jazz schwächelt die erste Treiberversion noch mit 3D-Darstellungsfehlern, außerdem waren in einer reinen DOS-Umgebung Fehlfarben festzustellen. Während der Business Winstone nicht zur Zusammenarbeit zu überreden war, zeigten sich die 3D-Leistungswerte durchweg von erster Güteklasse. Spielernaturen ohne Videoambitionen sollten auf die 4 MB-Variante zurückgreifen, die knapp 200,- Mark weniger kostet.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Jazz Multimedia Outlaw 3D



Der Revolverheld von Jazz Multimedia schlitterte recht unverhofft in das Grafikkarten-Zirkeltraining der Hardware-Abteilung. Die uns vorliegende PCI-Version ist mit 4 MB SGRAM ausgestattet und wird vom neuen Rendition-Chipsatz V2200 zu hohen Grafikleistungen angespornt – alternativ werden aber auch AGP- oder RAM-Anhänger (bis maximal 8 MB) durch entsprechende Hardwareausführungen glücklich gemacht. Bei der Ausstattungskontrolle purzeln lediglich die handlich ausgefallene Grafikplatine, ein dünnes Handbuch sowie eine Treiber-CD aus dem Karton – Spiele oder einen MPEG-Player sucht man vergeblich, dafür gibt es einen lauffähigen OpenGL-Treiber. Die Installation erfolgt problemlos: Nach dem Rüberschaufeln der Treiber und dem nächsten Booten zeigt sich der Scharfschütze einsatzbereit. Die 2D-Performance-Show bleibt dabei ohne Tadel, auch wenn die Ergonomie-Leistungen nicht unbedingt zu den Stärken der 4 MB-Version gehören. Wer ohne Echtfarben-Darstellungen und einen 17-Zöller nicht leben kann, wird mit maximal 75 Hz Bildwiederholfrequenz unter 1.024x768 Bildpunkten wohl nicht gerade glücklich werden. Bei der 3D-Qualitätskontrolle zeigte das Jazz-Board noch einige Schwächen im MIP-Mapping-Bereich und unter DOS. Ansonsten schüttelte die Outlaw einige hervorragende Direct3D-Ergebnisse aus dem Platinenärmel und stellt mit einem Preis von knapp 230,- Mark eine bis auf die Ausstattung sehr erfreuliche Kombikarten-Alternative zu den Riva 128-Konkurrenten dar.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	gut

Modell	Outlaw 3D	Thriller 3D
Hersteller	Jazz Multimedia	Hercules
Info-Telefon	02405-4444500	089-89890573
Preis (lt. Hersteller)	DM 230,- (4 MB)	DM 249,- (4 MB)/DM 449,- (8 MB)
Chipsatz	Rendition V2200	Rendition V2200
RAM (erweiterbar auf)	4 MB (-)	8 MB (-)
3D-APIs	Direct3D, OpenGL, RRedline	Direct3D, OpenGL, RRedline
Performance	Business Winstone 98: 17,6; Final Reality: 2,67;	Business Winstone 98: -; Final Reality: 2,68;
	MS SDK: 21/404; 3D Winbench 98: 202/317	MS SDK: 21/403; 3D Winbench 98: 203/331
	Forsaken: 49; Descent 2: 30	Forsaken: 50; Descent 2: 29
	Shiny: 120; id soft OpenGL I: 24	Shiny: 120; id soft OpenGL I: 24
	id soft OpenGL II: 52 (bei reduzierter Qualität)	id soft OpenGL II: 53 (bei reduzierter Qualität)
	Jedi Knight: 800x600	Jedi Knight: 1.280x1.024

Lärmquellen

Die Flut an neuen Soundkarten will nicht abnehmen. Drei lärmige Platinen buhlen diesen Monat um die Gunst des Audiokäufers: Turtle Beach lädt mit zwei brandheißen Spieletenören zum Wunschkonzert ein, Shuttle bleibt dagegen etwas konservativer und schickt ein schmales ISA-Board in den Klang-Wettbewerb.

Shuttle Spacew. Soundsystem HOT-247



Das genügsame Shuttle-Board macht geringe Ansprüche an den Spieler-Geldbeutel und den Platzbedarf geltend. Der Einbau und die softwaretechnische Installation verlaufen dabei erfreulich problemlos, was in Zeiten von PnP nicht unbedingt selbstverständlich ist. Das ISA-Design beherbergt einen OPTi-Chip, der hardwareseitig mit einer leidlich klingenden FM-Synthese musiziert. Herausragend sind da schon eher das Zusatz-Wavetable-Interface sowie die Software-Features, die 3D-Effekte sowie 64 Stimmen-Wavetable-Sound unter Win95 umfassen. Musiker mit dicker CPU können bis zu 4 MB große MIDI-Samples in den Speicher schieben – im Zusammenklang mit den MIDI-Echtzeiteffekten ertönt die Software monumentaler als so mancher Hardware-Synthi. Ein Wermutstropfen betrifft die Joystick-Kompatibilität: Obwohl die Soundkarte das Gamepad von Microsoft erkannte, verweigerte der Precision Pro die Zusammenarbeit.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Turtle Beach Malibu Surround 64



Mit der im konservativen ISA-Look gestalteten Malibu dokumentiert Turtle Beach sein Ansinnen, mehr auf die Bedürfnisse von Spielernaturen einzugehen. In der Verpackung finden sich hierzu eine größenmäßig moderate Platine, ein schmales Handbuch, ein Audiokabel sowie ein üppiges Programmangebot. Das PnP funktioniert auf Anhieb, sofern sich in Ihrem Rechner noch keine Soundkarte mit einem Crystal-Chip verirrt hat. Die MIDI-Arbeit steht im Zeichen des Kurzweil-Synthis, der per Wavestream-Technik unter Win95 zusätzliche 32 Stimmen in Software nutzen kann – ein flotter Pentium wird vorausgesetzt. Außerdem bietet die Malibu ein effektvolles SRS-Surround-System sowie einen Digital-Ausgang – ein erweiterbares Sample-RAM oder Echtzeit-Effekte fehlen jedoch. Anlaß zur Kritik liefern die Qualität des Wavetable-Chips sowie der MIDI-Port, der Probleme mit den digitalen SideWindern hat.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Turtle Beach Daytona PCI



Turtle Beach setzt mit der Daytona auf die Musikzukunft unter Windows: Dazu ist die PCI-Karte mit dem neuen Sonic Vibes-Audiochip ausgestattet. Das Platinenpaket fördert ein dünnes Handbuch, ein Audiokabel sowie einen schmackhaften Softwarehappen zutage. Der eigentliche Krachmacher ist eine putzige Leiterbahn, die zur Lärmentwicklung keinen eigenen RAM benötigt, sondern sich dank PCI-Busmastering bis zu 10 MB des Hauptspeichers unter den Nagel reißen kann. Als zukunftweisendes Produkt hat sich die Daytona die DirectSound- sowie die DLS-Kompatibilität auf die Audio-Fahne geschrieben. In der Klang-Abteilung erreicht die Platine lauschfreudige Ergebnisse. Die MIDI-Musik ist gut gelungen und kann durch Effekte oder Raumklang aufgemöbelt werden – außerdem funktionierte die Zusammenarbeit mit den MS-Sticks. Als Windows-Only-Lärmer verharrt sie unter echtem DOS jedoch ohne klangliche Regungen.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	befriedigend
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Modell	Soundsystem HOT-247	Malibu Surround 64	Daytona PCI
Hersteller	Shuttle Spacewalker	Turtle Beach	Turtle Beach
Info-Telefon	04121-476860	0531-125000	0531-125000
Preis (lt. Hersteller)	DM 52,-	DM 249,-	DM 299,-
Kartentyp/Stimmen	ISA/22 FM (64 unter Win95)	ISA/32 (64 unter Win 95)	PCI/32
Instrumente	425	128	
Kompatibilität	SB Pro, MPU-401, GM, , DSound	SB Pro, MPU-401, GM, DSound	SB Pro, MPU-401, GM, DSound, DLS
Eingänge	Line In, Micro	Line In, Micro	Line In, Micro, Aux
Ausgänge	Line out, MIDI/Game	Line out, MIDI/Game, SP/DIF	Line out, MIDI/Game

Brüllwürfel

Die Hardware-Redaktion bat zum Boxen-Vorsingen. Drei Satellitensysteme aus der eher gehobenen Qualitäts-Abteilung ölten daraufhin ihre Stimmbänder und wagten sich in unseren Sound-Parcours. Wie sich die Baß- und Höhen-Spezialisten von Creative Labs und Boston Acoustics hier schlugen, können Sie im folgenden nachlesen.

Boston Acoustics MicroMedia

Die schwarzlackierten Lautsprecher-Kandidaten von Boston Acoustics verbergen sich in einer handlichen Lärm-Verpackung. Schon beim Auspacken wird dem Tester klar, warum die dunklen Klangkörper für einen stattlichen Preis von 500,- Mark den Besitzer wechseln – nicht Plastik, sondern Metall ist Design-Trumpf. Der Tieftöner spielt dabei die Dirigentenrolle für die Satelliten-Kollegen. Zu diesem Zweck befinden sich an der Frontseite Schalter und Anschlüsse, außerdem sorgt eine Lautstärken-Fernbedienung für die Steuerung der Geräusch-Attacken. Die Performance zeigt durchweg knackige Soundverhältnisse: Ob hohe, mittlere oder niedere Frequenzen – die Klangkulisse umschmeichelt jedes von Mißtönen geplagte Gehör. Negativ fallen ein gewisses Grundrauschen, die geringe Anschlußfreudigkeit sowie das schlecht regelbare Lautstärken-Ausmaß auf.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Creative Labs PCWorks CSW 100

Das Einsteiger-Brüllpaket von Creative Labs präsentiert dem potentiellen Käufer einen dicken Bassisten sowie zwei kleinwüchsige Satelliten-Würfel. Auf der Ausstattungsseite gibt es nur frohe Kunde: Meterlange Kabel mit Klemmverbindung, Standfüßchen und Klebehalterungen für die Höhen-Zwerge sowie ein zwischengeschalteter Lautstärkeregler sorgen für fleißiges Punktesammeln in dieser Kategorie. Das positive Bild erleidet bei den Hardware-Features eine ziemliche Eintrübung, da lediglich Lautstärke- und Baßintensität regelbar sind weitere Anschlußmöglichkeiten sind ebenfalls Fehlanzeige. Eine starke Vorstellung bietet der Subwoofer bei unserer Referenz-CD – die 10 Watt Sinusleistung hat man gut in aufdringliche Tieftonattacken angelegt. Da können die Höhen der Satelliten kaum mithalten und werden vom Baß regelrecht zugekleistert.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	befriedigend
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut





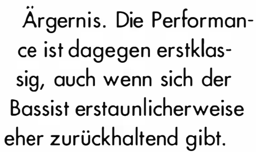
Creative Labs MicroWorks CSW 350

PC-Spieler mit Konzertveranstaltungsambitionen werden mit dem wattgeladenen Trio von Creative Labs bestens bedient. Knapp 70 Watt Gesamtleistung sorgen dafür, daß auch die Nachbarschaft an den spielerischen Freuden des Boxenbesitzers teilhaben kann. Für den Subwoofer sollte der Soundfetischist ausreichend Platz unter seinem Schreibtisch reservieren, die Radauwürfel zeigen sich dagegen wohltuend platzsparend. Als Lautstärken-Schaltzentrale dient ein kleiner Drehregler, die Baßausmaße werden an der Standbox selbst reguliert – immerhin kann der Tontechniker darüber hinaus noch eine weitere Eingangsquelle anschließen. Obwohl die Ausstattung ansonsten überzeugt, sind die Klemmanschlüsse für die Lautsprecher-Kabel aufgrund ihrer laschen Einstellung ein mittleres Ärgernis. Die Performance ist dagegen erstklassig, auch wenn sich der Bassist erstaunlicherweise eher zurückhaltend gibt.

Hardware XTRA AWARD

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut





Modell	MicroMedia	PCWorks CSW 100	MicroWorks CSW 350
Hersteller	Boston Acoustics	Creative Labs	Creative Labs
Info-Telefon	07131-162224 (Audiomax)	01805-323488	01805-323488
Preis (lt. Hersteller)	DM 499,-	DM 179,-	DM 499,-
Ausgangsleistung	2x5 Watt Sat., 20 Watt Subw.	2x3,5 Watt Sat., 10 Watt Su	2x13 Watt Sat., 42 Watt Subw.
Regler	Lautstärke, Baß	Lautstärke, Baß	Lautstärke, Baß

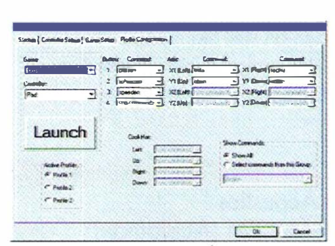
Widerstands-kämpfer

In PC Games 2/98 befaßte sich die Hardware-Redaktion mit Gamepads, Lenkradsystemen und 3D-Controllern. Um die weite Welt der PC-Spiele-Eingabegeräte eingehender zu erforschen, widmen wir uns diesmal der Joystick-Spezies.

Gerade im Joystick-Markt existiert eine unglaubliche Angebots-Vielfalt. Wenn Sie sich ohne Marktinformationen in ein Kaufhaus wagen, werden Sie von der Masse an ausgestellten Controllern beinahe erschlagen. Da Sie unter den Argusaugen des freundlichen Verkaufspersonals nicht selten auf das Probehalten der Spiele-Knüppel verzichten müssen, sollten Sie sich vor Ihrem Einkaufsbummel vernünftig informieren. Insgesamt stapelten sich 20 Spielewerkzeuge in den Hallen der Hardware-Redaktion, um auf ihre Widerstandskraft und Spieletauglichkeit hin getestet zu werden. Sollten Sie also nach dem Winterschlußverkauf noch den einen oder anderen blau bedruckten Geldschein übrig haben, finden Sie auf den folgenden Seiten genügend Anregungen für eine geeignete Controller-Investition.

Controller-Kriterien

Um den umfassenden Überblick über aktuelle Eingabegeräte weiter auszubauen, stehen konservative Joysticks ohne Programmierambitionen sowie Freudenknüppel mit Keyboard-Connection auf dem Testplan. Die drei wesentlichen Kriterien für eine Urteilsfindung sind hierbei die Abteilungen Ausstattung, Software und Technik. Wichtige Merkmale bei der Ausstattung sind Tastenformationen, Kabellängen, Dokumentationen und beigepackte Spiele. „Software" steht für die softwaretechische Einbindung des Controllers, die Bedienungsfreundlichkeit der vorhandenen Programmier-Features und die Kompatibilität zu (reinem) DOS und Win95. Die „Technik" ist ein Sammelsurium von vielen Einzelfaktoren und für das Gesamturteil am bedeutsamsten. Die Hardware-Redaktion knöpfte sich alle Testkandidaten hinsichtlich Widerstandseigenschaften, Ergonomie-Erlebnissen (Griff-Haltung, Handablage, Knopferreichbarkeit und Links-/Rechtshänder-Feature), Stabilitätssituation sowie Spielsteuerung vor. Eine qualitativ hochwertige Verarbeitung wurde selbstverständlich ebenfalls gerne gesehen.



Der brandneue Game Commander von Endor erlaubt die Progammierung nicht-digitaler Controller.

Sticks im Internet

Leider fristen Spiele-Controller ein recht unspektakuläres Dasein im Blätterwald der Computer-Zeitschriften. Kann sich der interessierte Leser vor Komplettsystem- oder Grafikkarten-Reviews kaum noch retten, sind die Rezensionen von Joysticks bis auf sporadische Artikel in Spielemagazinen eher



Die Prophezeiungen des neuesten Wing Commanders als Joystick-Gradmesser für flotte Flugeinlagen.

mit der Lupe zu suchen. Was macht der echte Fan also? Natürlich ins Internet flüchten. Einen hervorragenden Marktüberblick verschaffen die Hardware-Seiten auf http://www.gamecenter.com – über 50 aktuelle Controller werden hier ausführlich vorgestellt. Eine weitere nie versiegende Informations-Quelle stellt http://www.gamespot.com/ugm/index.html dar. Dort kann der kauf- und informationswillige Freak die Besprechungen zahlreicher Sticks abrufen. Auch http://www.gamesmania.com/cgi-bin/default.exe?english-/techie ist als aktuelles Testmedium nicht zu verachten. Für Force Feedback-Verrückte ist http://w3.one.net/~mszabo/forceone/main.htm die erste Adresse im WWW. Aktuelle Infos rund um die Wackel-Szene, Release-Listen von Force Feedback-Spielen sowie FF-Patches zum Download machen die Fan-Seiten zum unentbehrlichen Rüttel-Ratgeber.

Thilo Bayer ■

Joysticks

Ob Flugsimulationen, Actionspiele oder sogar 3D-Shooter: Einen Joystick sollte jeder Spielefreak auf den Spieletisch geschraubt haben. Anspruchslose Gemüter kommen mit einem 4 Tasten-Controller aus, während es Aufsteiger nach einem nicht programmierbaren Joystick mit Zusatz-Funktionen gelüstet. High-End-Helden, die ein Tom Cruise-Poster im *Top Gun*-Kostüm anbeten, sind dagegen nur mit einem echten Steuerknüppel zufriedenzustellen, der direkt oder über ein Throttle programmierbar ist. Die meisten der getesteten Joysticks sind aus der Analog-Abteilung. Im Gegensatz zu den Digital-Controllern kennen sie nicht nur den Zustand „an" oder „aus", sondern können auch die Intensität der Bewegung verarbeiten. Durch diese Technik stellen gefühlvolle Flugmanöver oder stufenlose Geschwindigkeitsregulierungen kein Problem dar. Als Referenzspiele für die widerspenstigen Drückeberger mußten *„Shadows of the Empire"* sowie *„Wing Commander Prophecy"* herhalten. Ein Award war uns der Eaglemax von Act Labs wert, der für einen moderaten Preis eine ernorme Funktionalität sowie eine hervorragende Spielsteuerung bietet.



ACT Labs Eaglemax

So sehen lässige Stick-Designs aus: Man nehme das Fundament des 3D Pro von MS und integriere einen anschmiegsamen Adler-Knüppel sowie mannigfaltige Spiele-Optionen. Die Entwickler von ACT Labs haben jedenfalls ein heißes Flug-Werkzeug auf die Beine gestellt. Zehn Knöpfe sowie der Coolie-Hat können durch die Keyboard-Connection programmiert werden, außerdem warten ein Throttle, Autofeuer sowie Trimmer auf den eifrigen Anwender. Trotz allen Lobes: Das Gefummel zur gleichzeitigen Hutschalter- und Throttle-Aktivierung ist wenig benutzerfreundlich.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Air Labs Cobra 5

Hinter dem biederen Design des Cobra-Sticks steckt ein brauchbares Spiele-Arbeitstier. Im harten Flugalltag steht entweder der Coolie-Hat oder das Throttle-Rad zur Verfügung – Spiele-Multitasking ist nicht vorgesehen. Dafür gibt es Trimmer, Turbo-Option und einen Digital-/Analog-Schalter. Der actionlastige Freak muß weite Wege gehen, um im Analogmodus zu Bewegungserfolgen zu kommen. Darüber hinaus sind Standfestigkeit und höchste Ergonomie nicht gerade die zweiten Vornamen des Air Labs-Controllers. Fazit: Als multifunktionales Einsatzgerät ist der Cobra leider nur Durchschnitt.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend



CH Products F-16 Combatstick

Spartanisch, praktisch, gut: So könnte man den Combatstick in Kurzform beschreiben. Ein solides schwarzes Fundament, eine originalgetreue Nachbildung eines echten F-16-Knüppels, ein Gas-Rädchen, sechs Schalter und zwei 4 Wege-Schalter nennt der CH-Stick sein eigen. CH Products merkt man aber immer noch die Zugehörigkeit zum DOS-Zeitalter an. Erst der Download eines Updates erlaubt die entsprechende Nutzung des Joysticks unter Win95/DirectX. Fazit: bodenständige Flug-Action zu einem mittelprächtigen Preis. Da wird es eigentlich höchste Zeit für einen Nachfolger.

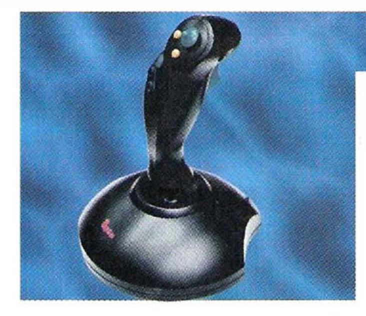
Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



CH Products F-16 Fighterstick

Anders als der Combat-Kollege ist der Fighterstick nicht auf ein Throttle angewiesen, um den Freuden der Programmierbarkeit zu frönen – die Keyboard-Connection macht es möglich. Der Pilotenknüppel für Profis ist in jeder Hinsicht mächtiger als der erwähnte CH-Copilot: Standsicherheit, ein 8 Wege- und drei 4 Wege-Plastikknubbel lassen ihn zum variantenreichen Garanten für erfolgreiche Flugstunden avancieren. Ungetrübten Fliegererlebnissen stehen die noch im Betabetrieb befindliche Win95-Software sowie die Notwendigkeit überdimensionierter Knüppel-Greifer entgegen.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Genius Flight 2000 F-20

Der F-20-Stick von Genius ist ein solides Standard-Werkzeug mit 4 Feuerknöpfen, Coolie-Hat, digitaler Schubregelung sowie einem ungewöhnlichen Modus-Schalter. Dieser kennt vier Zustände, mit deren Hilfe der Stick Thrustmaster- oder CH-kompatibel wird. Die Anordnung der Aktionsknöpfe ist umständlich ausgefallen: Ein einhändiges Steuern aller Funktionen ist demnach beinahe unmöglich. Außerdem ist die Spielsteuerung recht schwammig. Netterweise befindet sich optional das altgediente *SU-27 Flanker* von Mindscape in der Verpackung – auf eigene Treiber hat man bei Genius verzichtet.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	gut



Genius Flight 2000 F-22X

Der F-22X vom bekannten Maus-Designer Genius wendet sich durch die Tasten-Ausstattung hauptsächlich an Freunde gepflegter Flugis und ist CH Pro-kompatibel. Hut-Schalter, analoge Throttle- und Ruderrädchen sowie ein Steuerknüppel-Outfit geben dezente Hinweise auf diese Vermutung. Selbst manuelle Trimmer finden sich auf der Unterseite der Stick-Konstruktion. Etwas kräftigere Federeinstellungen hätte man dem F-22X aber gönnen können. Nach einigen Snowspeeder-Turns auf dem Eisplaneten wünscht sich der Freak mehr Gegenkräfte von dem Widerstands-Weichei.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Gravis Blackhawk

Der Blackhawk aus dem Hause Gravis hat seinen Namen nicht zu Unrecht, da das Spielegerät in schwarzem Gewand erstrahlt. Das Design des Sticks ist etwas halbherzig ausgefallen. Nur ein Drehrädchen erinnert an die Einsatzmöglichkeit in Flugsims (und das ließ sich unter Win95 nicht aktivieren), und die Knöpfe sind ziemlich kopflos an Griff und Fundament angebracht. Was die gummierte Daumenablage bringen soll, ließ sich nicht ermitteln. Eigentlich läßt es sich mit dem Blackhawk ganz gut spielen – für den Kaufpreis kommt aber zu wenig Leistung über den Ladentisch.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	befriedigend



Gravis Thunderbird

Dem Thunderbird sieht man die konstruktionstechnische Verwandtschaft zum Blackhawk an. Die Unterschiede liegen in einer größeren Handablage mit Ruder- und Throttle-Spielzeug sowie dem farblich eher schwülstigen Outfit. Die Spielsteuerung in Win 95 zeigt sich dabei mal wieder von der störrischen Seite – das Ruderrad will partout nicht erkannt werden. In der Ergonomie-Abteilung ergibt sich ein zwiespältiges Bild: Während der eigentliche Griff anschmiegsam das Fingerwerkzeug des Spielers verwöhnt, sind Tastenqualität und Drehräder-Anordnung nicht berauschend.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



InterAct PC Sabre

Von InterAct/Jöllenbeck wurde uns ein preiswertes Spielzeug zur Verfügung gestellt. Die angenehm ergonomische Entwicklung ist gleichermaßen für Links- und Rechtshänder geeignet – beidseitige Doppelknöpfe machen's möglich. Mit Flugi-typischen Tasten kann der Sabre nicht aufwarten, dafür hat er manuelle Trimmer und eine Auto-Feuer-Option. Haarsträubende Wendemanöver sind durch die weiten Wege kaum möglich – etwas mehr Rückgrat wäre wünschenswert gewesen. Insgesamt ein Allrounder mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis und vorbildlicher Verbindung zum Joystick-Port.

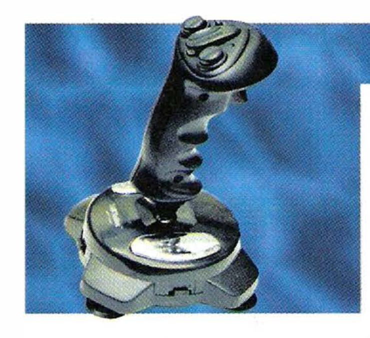
Ausstattung:	befriedigend
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend



Logitech WingMan Extreme Digital

Der stämmige Logitech-Klotz wird nie einen Schönheitspreis gewinnen, als Spiele-Allrounder ist er jedoch mit Sicherheit nicht zu verachten. Ein wohlgeformter Joystick-Griff, sauber zu bedienende Funktionsknöpfe und eine gute Win95-Software stehen auf der Habenseite des digitalen Extremes. Mit Hilfe des Treibers sind alle sechs Feuertasten ansprechbar, so daß den Programmierfreuden des Benutzers keine Hindernisse im Wege stehen. Weniger erbaulich ist der schlappe Throttle-Schalter, das fehlende Ruder sowie die nicht für alle Spiele geeignete Digital-Technik.

Ausstattung:	gut
Software:	sehr gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Saitek X7 – 34

Die Mikroschalter-Verehrer von Saitek haben mit dem X7 – 34 einen kleinen, aber feinen Stick im Programm. Das schwarze Spiele-Gefährt steht zwar auf wackeligen Beinen, stößt jedoch in erfreulich ergonomische Dimensionen vor. Als Standard-Controller ohne Flug-Ambitionen besitzt der X7 – 34 eine Turbofunktion sowie Trimm-Dich-Tasten für den manuellen Justierbedarf. Positiv sind die sichere Verbindung zum PC und der moderate Preis zu sehen. Auf der Gegenseite sind etwas überdimensionierte Funktionsknöpfe und die relativ magere Spannkraft des Griffs zu verbuchen.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Saitek X8 – 30

Den großen Bruder des X7 stellt der X8 – 30 dar, der auch unter dem Synonym „Acemaster 18" Bekanntheit erlangt hat. Spielernaturen mit gutgebauten Fingersammlungen werden sich über den mächtigen Griff und den Throttle-Bolzen freuen – weniger gelungen sind der lummelige Coolie-Hat sowie die Riesen-Tasten an der Spitze des Griffs. Immerhin darf der Stick-Schrauber an Trimmung und Turboeinstellungen drehen, wohingegen das Faltblatt und die DOS-Software angestaubt sind. Insgesamt ist der Saitek-Stick ein solides Werkzeug für anspruchsvollere Flug-Gemüter.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Suncom F-15E Talon

Ein recht preiswertes Exemplar der Flightstick-Gattung erreichte uns von Suncom. Der Talon gehört dabei zur Spezies der programmierbaren Joysticks und verfügt über vier Speicherbänke. Im Normalbetrieb agiert er als 2 Achsen/4 Tasten-Stick, der Spezialmodus sorgt für die Nutzung zweier 4 Wege-Schalter. Mit deren Hilfe stellen Rundumsicht-, Throttle- und Ruderübungen keine Hindernisse dar. Die ergonomischen Eigenschaften setzen voraus, daß Sie eine mächtige Spielepranke haben – Besitzer kleingewachsener Fingerwerkzeuge haben Erreichbarkeitsprobleme.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Thrustmaster Top Gun

Inhaber von mittelgroßen Händen können aufatmen: Mit dem Top Gun werden auch für normalgewachsene Rechtshänder Flugerlebnisse greifbar. Die softwaretechnische Einbindung verläuft idiotensicher, hardwareseitig sind vier Standard-Tasten sowie eine große Hütchen-Spirale auf dem Stick plaziert. Das ergonomische Design sowie die Handablage stehen auf der Habenseite, ein negativer Einschlag ist beim Knopf-Handling festzustellen. Wer auf Ruder und Throttle verzichten kann, ersteht mit dem Tom Cruise-Gedächtnis-Knüppel eine günstige Fliegenklatsche.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Thrustmaster X-Fighter

Der mit knapp 100,- Mark angesetzte X-Fighter sieht im direkten Vergleich zum Top-Gun-Kollegen wie dessen großer Bruder aus. Er zeichnet sich durch eine unbarmherzige Standsicherheit, einen wohlgeformten Griff inklusive Handablage sowie durch eine flinke Knopferreichbarkeit aus. Weitere Merkmale sind die locker-flockig zu bedienenden Aktionsknöpfe sowie der deftige Stick-Widerstand. Die Flugerlaubnis kann durch fehlende Gas- und Ruderhebel nur eingeschränkt erteilt werden, bei Spielen mit hohen Reaktionsanforderungen ist der Widerstand etwas störend.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	gut



Vidis Destiny Scorpion

Der erste Vidis-Stick hat eigentlich herzlich wenig mit einem Skorpion zu tun. Weder das konventionelle Äußere noch der Spaß im Spiel erzeugen Assoziationen, die man gemeinhin mit diesem gefährlichen Tier verbinden kann. Der Scorpion ist vielmehr ein durchschnittliches Exemplar moderner Joystick-Kunst mit einem Hang zu schwammigen Fliegererlebnissen. Ein flutschiger Hut-Schalter und die kaum benutzerfreundliche Knopfanbringung bestärken den Eindruck eines wenig berauschenden Controller-Designs. Da wartet die Redaktion lieber auf die Neuerscheinungen.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend



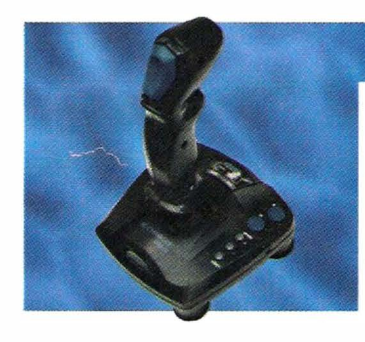
Vidis Destiny Black Widow



Die schwarze Witwe von Vidis gibt es in einer Ausführung mit und einer ohne Programmieroption. Für die Benutzung dieses Features muß der Stick sein Dasein zwischen Keyboard und PC fristen und kann ohne Software eingestellt werden. Insgesamt vier Speicherbänke stehen bereit, um die Programmierambitionen des Spielers dauerhaft zu verwalten. Wer darauf verzichten kann, erhält ein schnörkelloses Werkzeug mit allen Funktionen, die das Fliegerherz begehrt. Leider ließ sich mangels eines geeigneten Treibers der Hut-Schalter unter Win95 nicht aktivieren.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

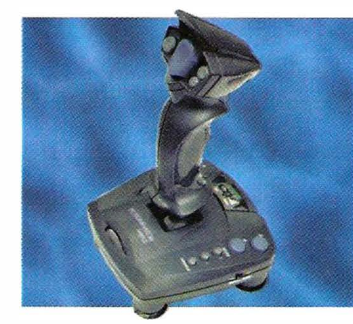
Z+Z-Soft (Logic3) PC Charger



Den kleinsten Vertreter aus dem Logic 3-Trio stellt der Charger dar. Flugtaugliche Features sucht man vergeblich, dafür sorgen Turbo- und Autofeuer sowie die Links-/Rechtshänder-Tauglichkeit für knackige Action-Einlagen. Gravierend benutzerfreundlich ist der Griff des Charger nicht – außerdem geben die eingebauten Federn beunruhigende Spielegeräusche von sich. Hat man sich an die leicht schwergängigen Knöpfe gewöhnt, kann sich der Tester durchaus mit dem St(r)ickmuster des Logic 3-Produkts anfreunden. Für Einsteiger eine interessante Knüppelvariante.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Z+Z-Soft (Logic3) PC Dominator



Man nehme einen Charger, schraube ihm einen größeren Griff auf, schenke ihm einen Coolie-Hat, und schon lächelt den Anwender ein Dominator an. Ungefähr so läßt sich die Funktionalität des zweiten Sticks aus dem Hause Logic 3 beschreiben. Das Hütchen spielt dabei eine doppelbödige Rolle: Entweder es agiert in seiner angestammten Rolle als digitaler 4 Wege-Schalter oder es findet als kombinierter Throttle- und Ruderschalter Verwendung. In der Praxis kann diese ungewöhnliche Konstruktion durchaus überzeugen, ersetzt einen echten Flugi-Stick aber nur bedingt.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

Z+Z-Soft (Logic3) PC Phantom



Der letzte und beeindruckendste Vertreter der uns vorliegenden Logic3-Dynastie ist der Phantom-Stick. Eine geschmeidige Griff-Oberfläche, intelligente Knopfanordnungen, stabile Spieleverhältnisse sowie ein regelrechtes Throttle-Geschoß sind die Features, die das Spieleleben mit dem Phantom angenehm gestalten. Die Kompatibilität zum CH Pro ermöglicht eine universelle Einsetzbarkeit des widerstandsfähigen Knüppel-Kollegen. Lediglich die fehlende Ruder-Steuerung wirft einen kleinen Schatten auf den Glanz des tadellosen und vergleichsweise preiswerten Sticks.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Hersteller	ACT Labs	Air Labs	CH Products	CH Products	Genius	Genius	Gravis	Gravis	InterAct	Logitech
Modell	Eaglemax	Cobra 5	F-16 Combatstick	F-16 Fighterstick	Flight 2000 F-20	Flight 2000 F-22X	Blackhawk	Thunderbird	PC Sabre	WingMan Extreme
Info-Telefon	0541-122065	s. links	0541-122065	0541-122065	02173-9743-21	02173-9743-21	0541-122065	0541-122065	04287-1251-13	069-92032165
Preis (lt. Hersteller)	DM 99,-	DM 35,-	DM 149,-	DM 249,-	DM 49,-	DM 49,-	DM 60,-	DM 90,-	DM 35,-	DM 49,-
Feuerknöpfe	14	4	6	4	4	4	4	4	4	6
programmierbar	10	-	-	4	-	-	-	-	-	6
Coolie-Hat	ja	ja	ja (2x)	ja (4x)	ja	ja	nein	ja	nein	ja
Schub/Ruderr	ja/nein	ja/nein	ja/nein	ja/nein	ja/nein	ja/ja	ja/nein	ja/ja	nein/nein	ja/nein
Kabellänge (cm)	160	130	200	200	190	180	170	180	240	180
Widerstand	mittel	schwach	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	schwach	mittel
Ergonomie	sehr gut	befriedigend	gut	gut	befriedigend	gut	gut	gut	gut	gut
Stabilität	sehr gut	ausreichend	gut	gut	befriedigend	gut	befriedigend	gut	befriedigend	gut
Spielsteuerung	gut	befriedigend	gut	gut	befriedigend	befriedigend	gut	gut	befriedigend	gut

Hersteller	Saitek	Saitek	Suncom	Thrustmaster	Thrustmaster	Vidis Destiny	Vidis Destiny	Z+Z Soft (Logic 3)	Z+Z Soft (Logic 3)	Z+Z Soft (Logic 3)
Modell	X7 - 34	X8 - 30	F-15E Talon	Top Gun	X-Fighter	Scorpion	Black Widow	PC Charger	PC Dominator	PC Phantom
Info-Telefon	089-54612710	s. links	0541-122065	08161-871093	s. links	040-514840-0	040-514840-0	0041-417402116	s. links	s. links
Preis (lt. Hersteller)	DM 30,-	DM 79,-	DM 119,-	DM 89,-	DM 99,-	DM 60,-	DM 80,- (150,-)	DM 59,-	DM 70,-	DM 99,-
Feuerknöpfe	4	4	4 (12)	4	4	4	4	4	4	4
programmierbar	-	-	4 (12)	-	-	-	3	-	-	-
Coolie-Hat	nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja
Schub/Ruder	nein/nein	ja/nein	ja/ja	nein/nein	nein/nein	nein/nein	ja/ja	nein/nein	nein/nein	ja/nein
Kabellänge (cm)	170	170	180	200	190	180	170	140	140	170
Widerstand	mittel	mittel	stark	mittel	stark	schwach	mittel	schwach	schwach	mittel
Ergonomie	gut	befriedigend	befriedigend	gut	gut	befriedigend	befriedigend	befriedigend	befriedigend	gut
Stabilität	befriedigend	gut	gut	gut	sehr gut	gut	gut	befriedigend	befriedigend	gut
Spielsteuerung	gut	befriedigend	gut	gut	sehr gut	befriedigend	gut	gut	gut	gut

HARDWARE



Mit der Hardware-Referenzliste können Sie unbesorgt den Weg zum nächsten PC-Hardware-Schrauber antreten, um Ihren Wunschrechner zusammenzustellen. Jeden Monat finden Sie auf dieser Seite nach Produktgruppen eingeteilt aktuelles Spielewerkzeug, das in unseren Tests ausführlich besprochen wurde. Die Einordnung in die jeweilige Hardware-Kategorie erfolgt dabei nach dem Gesamturteil – vorgestellte Produkte mit gleicher Abschlußnote werden noch einmal nach den Ergebnissen in den Einzelmerkmalen sortiert.

15 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	PCG 1/1998	089-1497360	sehr gut
Philips	Brilliance 105	PCG 1/1998	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	PCG 1/1998	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	PCG 1/1998	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	PCG 1/1998	02153-733400	gut
miroDisplays	V1570 F	PCG 1/1998	01805-228144	gut
NEC	MultiSync E500	PCG 1/1998	0180-5242521	gut
Samsung	Syncmaster 500p	PCG 1/1998	0180-5121213	gut
Iiyama	Vision Master 350	PCG 1/1998	089-900050-33	gut
Sony	Multiscan 100sf	PCG 1/1998	0180-5252586	gut
Step	15F03T	PCG 1/1998	02361-376683	gut
Mitsubishi	Diamond Scan 15VX	PCG 1/1998	02102-486-770	gut
Highscreen	MS 15AX	PCG 1/1998	02405-444-4500	gut
Hitachi	CM500ET	PCG 1/1998	0211-5291552	gut

17 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	PCG 2/1998	02153-733400	sehr gut
ViewSonic	P775	PCG 2/1998	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Torga TM4282-10	PCG 2/1998	02921-99-4444	gut
CTX	1792-SE	PCG 2/1998	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	PCG 2/1998	02405-444-4500	gut
Iiyama	Vision Master Pro17	PCG 2/1998	089-900050-33	gut
Samsung	Syncmaster 700p	PCG 2/1998	0180-5121213	gut
Sony	Multiscan 220AS	PCG 2/1998	0180-5252586	gut
Hitachi	CM630ET	PCG 2/1998	0211-5291552	gut
NEC	MultiSync E700	PCG 2/1998	0180-5242521	gut
Step	17E03T	PCG 2/1998	02361-376683	gut
Mitsubishi	Diamond Pro 67TXV	PCG 2/1998	02102-486-770	gut
miroDisplays	V1770 T	PCG 2/1998	01805-228144	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	PCG 1/1998	0211-338000	sehr gut
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	PCG 1/1998	0211-338000	sehr gut
Terratec	AudioSystem EWS64 XL	PCG 1/1998	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	PCG 1/1998	01805-323488	sehr gut
Turtle Beach	MultiSound Pinnacle	PCG 1/1998	0531-125000	gut
Yamaha	SW-60XG	PCG 1/1998	04101-303-0	gut
Turtle Beach	Malibu Surround 64	PCG 4/1998	0531-125000	gut
Terratec	SoundSystem Base 64	PCG 1/1998	02157-81790	gut
VideoLogic	SonicStorm	PCG 1/1998	06103-93-4714	gut
Shuttle	Spacew. Snd. Syst. HOT-247	PCG 4/1998	04121-476860	gut
Shuttle	Spacew. Snd. Syst. HOT-255	PCG 1/1998	04121-476860	gut
Turtle Beach	Daytona PCI	PCG 4/1998	0531-125000	gut
Diamond	Monster Sound	PCG 1/1998	08151-266-0	gut
Elito	Miss Melody 3D	PCG 1/1998	09241-99170	gut
Anubis	Typhoon Wave 32 PnP	PCG 1/1998	06897-908825	gut
Terratec	SoundSystem Base 1	PCG 1/1998	02157-81790	befriedigend

2D/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V330	PCG 12/1997	08151-266-0	sehr gut
Elsa	Victory Erazor	PCG 12/1997	0241-60654-12	sehr gut
miroMEDIA	Magic Premium	PCG 3/1998	01805-228144	sehr gut
STB	Velocity 128	PCG 3/1998	089-42080	sehr gut
Hercules	Thriller 3D	PCG 4/1998	089-89890573	sehr gut
ATI	All-in-Wonder	PCG 3/1998	089-4609070	sehr gut
Jazz Multimedia	Outlaw 3D	PCG 4/1998	02405-4444-500	gut
Hercules	Stingray 128/3D	PCG 12/1997	089-898905-73	gut
Jazz Multimedia	Adrenaline Rush	PCG 12/1997	02405-4444-500	gut
ATI	Xpert@Play	PCG 12/1997	089-4609070	gut
A-Trend	Helios 3D Voodoo Rush	Neuzugang	034298-71376	gut
Intergraph/EA	Intense 3D	PCG 3/1998	02408-940555	gut
Diamond	Stealth II S220	PCG 3/1998	08151-266-0	gut
Number Nine	Revolution SGRAM	PCG 3/1998	089-614491-13	befriedigend
Creative Labs	Graphics Blaster Exxtreme	PCG 3/1998	01805-323488	befriedigend

3D-Grafikkarten (Add-On)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Monster 3D	PCG 12/1997	08151-266-0	sehr gut
Guillemot	Maxi Gamer 3Dfx	PCG 12/1997	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	Hiscore 3D	PCG 12/1997	0531-2213110	sehr gut
VideoLogic	Apocalypse 3Dx	PCG 12/1997	06103-93-4714	gut
Matrox	m3D	PCG 12/1997	089-61447-40	gut

Komplettsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
pc.Spezialist	PC 233 MMX	PCG 12/1997	0521-9696-200	sehr gut
Seitz	Explosion 3Dx plus	PCG 12/1997	0711-990-5314	gut
Gateway 2000	G6-233	PCG 12/1997	0130-820854	gut
Actebis	TARGA Power Line	PCG 12/1997	02921-99-4444	gut
Wortmann Terra	Principia	PCG 12/1997	05744-944-125	gut
Peacock	TAKE Multimedia	PCG 12/1997	02957-79-0	gut

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	PCG 4/1998	0541-122065	sehr gut
Thrustmaster	X-Fighter	PCG 4/1998	08161-871093	gut
CH Products	F-16 Fighterstick	PCG 4/1998	0541-122065	gut
Logitech	WingMan Extreme	PCG 4/1998	069-92032165	gut
Suncom	F-15E Talon	PCG 4/1998	0541-122065	gut
CH Products	F-16 Combatstick	PCG 4/1998	0541-122065	gut
Thrustmaster	Top Gun	PCG 4/1998	08161-871093	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	PCG 4/1998	0041-417402116	gut
Genius	Flight 2000 F-22X	PCG 4/1998	02173-9743-21	gut
Gravis	Thunderbird	PCG 4/1998	0541-122065	gut
Saitek	X7 - 34	PCG 4/1998	089-54612710	gut
Saitek	X8 - 30	PCG 4/1998	089-54612710	gut
Vidis Destiny	Black Widow	PCG 4/1998	040-514840-0	gut
Genius	Flight 2000 F-20	PCG 4/1998	02173-9743-21	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Dominator	PCG 4/1998	0041-417402116	gut

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	PCG 2/1998	0541-122065	sehr gut
Microsoft	SW Gamepad	PCG 2/1998	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	PCG 2/1998	08161-871093	sehr gut
ACT Labs	Powerramp	PCG 2/1998	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	PCG 2/1998	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	PCG 2/1998	04287-1251-13	gut
Genius	MaxFire	PCG 2/1998	02173-9743-21	gut
Logitech	ThunderPad Digital	PCG 2/1998	069-92032165	gut
InterAct	PC PowerPad Pro	PCG 2/1998	04287-1251-13	gut
Endor Fanatec	Eezee Pad	PCG 2/1998	06021-840681	gut
Saitek	X6 - 31 M	PCG 2/1998	089-54612710	gut
Saitek	X6 - 32 M	PCG 2/1998	089-54612710	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Master Pad	PCG 2/1998	0041-417402116	befriedigend

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	PCG 2/1998	0180-5251199	sehr gut
Logitech	CyberMan 2	PCG 2/1998	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	PCG 2/1998	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	PCG 2/1998	069-92032165	gut
Thrustmaster	Millennium 3D	PCG 2/1998	08161-871093	gut
InterAct	Cyclone 3D	PCG 2/1998	04287-1251-13	befriedigend

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	PCG 2/1998	08161-871093	sehr gut
Zye	Racing Simulator	PCG 2/1998	0541-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mons	PCG 3/1998	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	PCG 2/1998	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	PCG 2/1998	08161-871093	gut
InterAct	V3 Racing Wheel	PCG 2/1998	04287-1251-13	gut
Vidis Destiny	Steering Wheel	PCG 2/1998	040-514840-0	gut
CH Products	Racing Wheel	PCG 2/1998	0541-122065	befriedigend

TIPS & TRICKS



Nuclear Strike

■ Komplettlösung inklusive Karten zum Arcade-Action-Hammer von Electronic Arts

4/98 TIPS INDEX

TITEL	KL	AT	KT	NR.
Age of Empires		X		02/98
Age of Empires			X	02/98
Age of Empires			X	03/98
Age of Empires			X	04/98
Akte Europa			X	12/97
Akte Europa			X	04/98
Anstoß 2			X	12/97
Anstoß 2			X	04/98
Anstoß 2 (Teil 1/2)		X		10/97
Anstoß 2 (Teil 2/2)		X		11/97
Armored Fist 2		X		03/98
Balls of Steel			X	04/98
Baphomets Fluch 2	X			12/97
Blade Runner	X			02/98
Blade Runner			X	03/98
Blade Runner			X	04/98
Bleifuß Fun			X	12/97
Bundesliga Manager 97			X	09/97
Bundesliga Manager 97 (Teil 3/3)		X		06/97
Bundesliga Manager 97			X	04/98
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	08/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	10/97
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	11/97
C&C 2: Gegenangriff (Teil 1/2)	X			06/97
C&C 2: Gegenangriff (Teil 2/2)	X			07/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 1/2)	X			12/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 2/2)	X			01/98
C&C 2: Alarmstufe Rot			X	01/98
Comanche 3		X		08/97
Comanche 3			X	08/97
Comanche 3			X	09/97
Constructor			X	02/98
Dark Reign (Teil 1/2)	X			12/97
Dark Reign (Teil 2/2)	X			01/98
Dark Reign			X	01/98
Der Industrie-Gigant		X		11/97
Der Industrie-Gigant			X	11/97
Der Industrie-Gigant			X	12/97
Diablo			X	07/97
Diablo: Hellfire			X	03/98
Diablo: Hellfire		X		04/98
Die Siedler 2			X	07/97
Dungeon Keeper (Teil 1/2)	X			09/97
Dungeon Keeper (Teil 2/2)	X			10/97
Dungeon Keeper			X	02/98
Dungeon Keeper			X	01/98
Dungeon Keeper - Deeper Dungeons	X			03/98
Earth 2140 Mission Pack 1 (Teil 1/2)	X			11/97
Earth 2140 Mission Pack 1 (Teil 2/2)	X			12/97
Earth 2140			X	01/98
Extreme Assault			X	09/97
Extreme Assault			X	10/97
Extreme Assault			X	04/98
F1 Racing Simulation (Teil 1/3)		X		03/98
F1 Racing Simulation (Teil 2/3)		X		04/98
FIFA 98		X		03/98
FIFA 98			X	04/98
FIFA Soccer Manager			X	04/98
Floyd	X			01/98
Fragger			X	03/98
Grand Theft Auto (GTA)		X		04/98
Holiday Island			X	09/97
Incubation			X	12/97
Incubation			X	02/98
Incubation			X	04/98
Interstate '76			X	07/97
Interstate '76 (Teil 1/2)	X			08/97
Interstate '76 (Teil 2/2)	X			09/97
Interstate '76			X	04/98
Jack Orlando	X			11/97
Jedi Knight	X			01/98
Jedi Knight			X	12/97
Jedi Knight			X	01/98
Jedi Knight - Secrets		X		02/98
Lands of Lore 2	X			01/98
Lands of Lore 2			X	02/98
Lands of Lore 2			X	04/98
Little Big Adventure 2	X			10/97
Lords of Magic		X		04/98
M.A.X.			X	06/97
MDK			X	11/97
Monkey Island 3	X		X	02/98
Moto Racer			X	09/97
Myth	X			04/98
NBA Live 97			X	08/97
NBA Live 97			X	10/97
NBA Live 98		X		02/98
NBA Live 98			X	03/98
Need for Speed 2			X	10/97
Need for Speed 2			X	02/98
Need for Speed 2 – Special Edition			X	02/98
Need for Speed 2 – Special Edition			X	04/98
NHL 98		X		11/97
NHL 98			X	02/98
NHL 98		X		03/98
NHL 98			X	04/98
Nuclear Strike	X			04/98
Pandemonium			X	10/97
Panzer General IIID			X	01/98
POD			X	06/97
POD		X		07/97
POD			X	07/97
POD		X		08/97
Rally Racing '97			X	09/97
Red Baron 2	X			04/98
Riven	X			04/98
Shadows of the Empire			X	04/98
Star Fleet Academy			X	04/98
Star Trek: Generations	X			09/97
Test Drive 4			X	04/98
The Last Express	X			08/97
Theme Hospital			X	10/97
TOCA Touring Car Championship			X	04/98
Tomb Raider			X	06/97
Tomb Raider 2 (Teil 1/3)	X			01/98
Tomb Raider 2 (Teil 2/3)	X		X	02/98
Tomb Raider 2 (Teil 3/3)	X			03/98
Tomb Raider 2			X	04/98
Total Annihilation		X		12/97
Total Annihilation			X	12/97
Total Annihilation			X	04/98
Turok			X	01/98
Virtua Fighter 2			X	01/98
Wing Commander Prophecy	X		X	03/98
Worms 2		X		03/98
Worms 2			X	04/98
X-COM 3: Apocalypse			X	12/97
Zork: Der Großinquisitor	X			03/98

KL = Komplettlösung ▮ AT = Allgemeine Tips ▮ KT = Kurztips

EINSENDEHINWEISE FÜR T&T

1. Das Wichtigste vorweg: Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein und darf nicht auf dem Index der BPjS stehen.
3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz.
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Weil ein Bild mehr als tausend Worte sagt, freuen wir uns über Screenshots und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es für Sie: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Auch abgebildete Screenshots erhöhen Ihr Honorar. Vergessen Sie also nicht, Ihre Bankverbindung anzugeben!
8. Wenn Sie eine sehr aufwendige Komplettlösung zu einem Spiel erstellen möchten, sollten Sie zunächst per **Telefon** (0911-2872-150), **Telefax** (0911-2872-200) oder e-Mail an **redaktion@pcgames.de** anfragen, ob überhaupt entsprechendes Material benötigt wird.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tips & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

Computec Verlag ▮ Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks ▮ Roonstraße 21
90 429 Nürnberg



Komplettlösung - Teil 2

F1 Racing Simulation

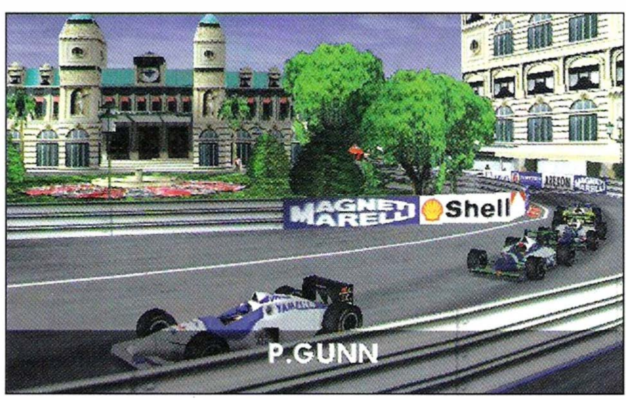
Buenos Aires, Nürburgring, Imola, Barcelona, Monte Carlo und Magny-Cours – so lauten die Stationen, die wir Ihnen in der zweiten Folge unseres F1 Racing Simulation-Lehrgangs im Detail vorstellen.

Kartenlegende

1. In den Streckenkarten finden Sie ab dieser Ausgabe zwei eingefügte Grafiken, die Sie über die Streckencharakteristik informieren. Der grün-rote Balken zeigt Ihnen an, wie ausgewogen das Verhältnis zwischen der Fahrzeugleistung (M) und Ihren persönlichen Fähigkeiten (F) auf diesem Kurs ausfällt. Überwiegt der grüne Balken, so befahren Sie eine Strecke, auf der Sie selbst mit leistungsschwachen Boliden und exzellenter Fahrweise die Williams deklassieren können. Auf Kursen mit erhöhtem Rotanteil spielt Ihr Können eine untergeordnete Rolle, da Sie in erster Linie hohe Spitzengeschwindigkeiten erreichen müssen.
2. Der nebenstehende Kreis markiert die Sicherheit der Strecke. Bei vorherrschendem Rot bedeutet ein Fehler meist das endgültige Aus, während bei Grün die Auslaufzonen vorbildlich gestaltet wurden, so daß Sie bei einem Ausritt selten anschlagen und meist unbeschadet auf die Strecke zurückkehren können.
3. Die schwarzen Zahlen auf blauem Grund markieren die Überholpunkte, die im Text als Tip x beschrieben werden.

Geheimnisse eines Weltmeisters

1. Das Team um Jacques Villeneuve hatte in der Saison 1997 eine Entdeckung gemacht, die es wie seinen Augapfel hütete. Es fand heraus, wie man schnellere Qualify-Zeiten herausfahren kann, ohne an dem Wagen technische Änderungen vorzunehmen. Statt den Tank mit der Minimalmenge zu füllen, kippten sie zusätzlich einige Gallonen Sprit als Ballast hinterher. Durch das überhöhte Gewicht wurde auf die Reifen mehr Druck ausgeübt, so daß sie schneller heiß wurden und sich in der wichtigen Runde fester in den Asphalt bissen! Natürlich hängt dieses Verfahren sehr vom Fahrstil und vom Setup ab. Probieren Sie Jacques' Taktik einfach mal aus, indem Sie auf schnellen Kursen, die weniger Flügel erfordern, Ihre Tankmenge um 10 bis 20 Liter erhöhen.
2. Um den mysteriösen Driver X aus dem F1-Zirkus zu verbannen, sollten Sie den Namenseditor von Martin Granberg verwenden. Sie nehmen damit nicht nur Villeneuve ins Williams-Team auf, sondern jede beliebige Person. Sie verschaffen sich eine F1-Lizenz unter `http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/6677`.



Kein Traum, sondern dank eines Editors Realität!

Großer Preis von Argentinien

1996



7. April 1996, sonnig und heiß.

Böse Buben brechen nachts bei McLaren-Mercedes ins Fahrerlager ein, um das Einlaßsystem des V-10 auszuspionieren. Hills



Am Ende der Kurve starten Sie Ihren Angriff! Sollten Sie den Windschatten des Vordermanns erreicht haben, so lassen Sie sich bis zum Ausgang der Kurve mitziehen. Bleiben Sie beharrlich auf der Innenseite der Krümmung, auch wenn Ihr Kollege nach links auf die Ideallinie fährt!

Probleme dagegen sind ganz natürlicher Art: Ein hartnäckiger Dünnpfiff erlaubt ihm nur das Trinken von Tee. Jos Verstappen nimmt Schmerztabletten ein, da die Bodenwellen auf dem Kurs laut Frentzen „steil und hoch sind wie Bordsteinkanten". Während der Safety-Car-Phase des Rennens geht der Bolide von Diniz spektakulär in Flammen auf. Schuld daran war ein defektes Tankventil.

Setup Qualify/Setup Race

EINSTELLUNG VORZUNEHMEN AN...	FÜR DAS QUALIFY	FÜR DAS RENNEN
Spoiler (V, H):	12°, 12°	12°, 13°
Gänge:	19, 26, 32, 37, 42, 46	19, 26, 32, 37, 41, 45
Lenkung:	20°	22°
Bremsbalance (V):	58%	55%
Federung (LV, RV, LH, RH):	83%, 83%, 64%, 64%	75%, 75%, 62%, 62%
Drehstabilisatoren (V, H):	40%, 47%	40%, 47%
Bodenhöhe (V, H):	69mm, 69mm	70mm, 70mm
Stoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	42%, 42%, 25%, 25%	40%, 40%, 30%, 30%
Rückstoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	67%, 67%, 50%, 50%	75%, 75%, 60%, 60%
Radsturz (LV, RV, LH, RH):	-8°, -8°, -8°, -8°	-7°, -7°, -6°, -6°
Begrenzer (LV, RV, LH, RH):	23mm, 23, 17, 17	0mm, 0, 0, 0
Motorleistung:	17.500 U/MIN	16.700 U/MIN
Reifen (T / Q+R / nur Q):	A, A, C/C, C, C/D	C, C, C
Tankstopps:	–	2

ARGENTINIEN

Das Rennen

Entfernen Sie sich nicht zu weit von der Ideallinie! Im weiteren Verlauf können Sie mit dem aufgebauten Geschwindigkeitsüberschuß langsam am Gegner vorbeiziehen. Wechseln Sie Ihre Position in die Streckenmitte, damit Sie in wenigen Sekunden so schnell wie möglich den Weg vor die konkurrierende Fahrzeugnase finden können.

1. Der argentinische Kurs verwöhnt zwar die Fahrer mit großflächigen Auslaufzonen und mit fairen Kurven, allerdings erschweren hügelige Passagen die Sicht. Adäquate Überholmöglichkeiten sind dünn gesät und reduzieren sich auf die beiden Geraden.
2. Nach dem Start erkämpfen Sie sich ein Plätzchen auf der linken Streckenseite. Halten Sie vor der ersten Kurve, der CURVON, ausreichend Platz zum Vordermann, da die 130 km/h-Biegung zu munteren Materialschlachten einlädt. Üben Sie sich in Geduld und nutzen Sie den kurvenreichen Abschnitt bis zur langgezogenen Rechts vor der oberen Geraden, um den Abstand zum Vordermann kontinuierlich schrumpfen zu lassen. Dann schlagen Sie zu!
3. Bis zur Zielgeraden müssen Sie sich in Geduld üben, bevor Sie einen weiteren Platz gutmachen können. Das anschließende Manöver verläuft nach der Methode 08/15 und entbehrt jeglicher Spannung.

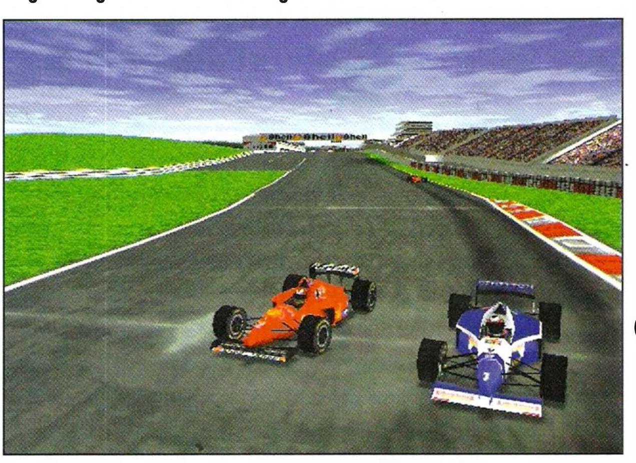


Die schnelle ASCARI müssen Sie ideal durchfahren, um keine Geschwindigkeit einzubüßen! Kurz vor Ende der Geraden lenken Sie Ihr Fahrzeug auf die Ideallinie und schlagen somit dem neuen Hintermann die Tür ins Gesicht. Die anschließende CURVA DE ASCARI müssen Sie wiederum auf idealer Linie durchfahren, da der neue Hintermann sonst schnell wieder zum alten Vordermann mutiert.





Unspektakuläre, aber wirkungsvolle Überholspielchen auf der Start- und Zielgeraden. Sofern Ihre paar hundert PS es zulassen, ziehen Sie auf der langen Zielgeraden rechts am Gegner vorbei!



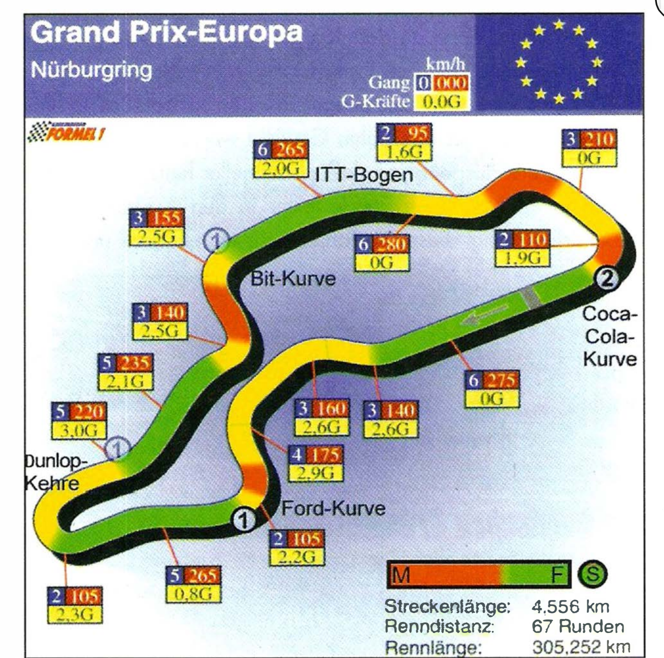
Adrenalinfördernde Momente eingangs der CURVON. Kurz vor der CURVON scheren Sie nach rechts aus und passieren am absoluten Limit das Hindernis. Sollten Ihre Reifen nicht quietschen, sind Sie zu langsam!

4. Kniffliger wird es am Ausgang der Geraden. Sollten Sie erst jetzt das Getriebe des Vordermanns erkennen, versuchen Sie die gezeigte Methode, bei der Sie ein geschicktes Händchen und eine Portion Feingefühl benötigen.

Großer Preis von Europa

1996

Benettons Pechsträhne hält an. Bei beiden Fahrern löst sich die Bremse nicht sofort, so daß Sie weit zurückfallen. Ukyo Katayama ist da schon konsequenter: Beim Start würgt er den Motor



28. April 1996, diesig und warm.

ab! Zwar wird er wieder angeschoben, aber da dies laut Reglement verboten ist, wird er anschließend, auf Position zwölf liegend, disqualifiziert. Michael Schumacher, der im Qualify 1,2 Sekunden hinter den Williams lag, wird mit nur 0,7 Sekunden Rückstand als zweiter abgewunken. Villeneuve erfährt sich seinen ersten F1-Sieg.

Setup Qualify/Setup Race

EINSTELLUNG VORZUNEHMEN AN...	FÜR DAS QUALIFY	FÜR DAS RENNEN
Spoiler (V, H):	11°, 11°	12°, 12°
Gänge:	17, 25, 32, 38, 43, 46	17, 25, 32, 37, 41, 45
Lenkung:	19°	20°
Bremsbalance (V):	60%	55%
Federung (LV, RV, LH, RH):	79%, 79%, 62%, 62%	75%, 75%, 62%, 62%
Drehstabilisatoren (V, H):	40%, 47%	40%, 47%
Bodenhöhe (V, H):	70mm, 70mm	70mm, 70mm
Stoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	37%, 37%, 25%, 25%	40%, 40%, 35%, 35%
Rückstoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	67%, 67%, 50%, 50%	80%, 80%, 70%, 70%
Radsturz (LV, RV, LH, RH):	-5°, -5°, -5°, -5°	-7°, -7°, -6°, -6°
Begrenzer (LV, RV, LH, RH):	0mm, 0, 0, 0	0mm, 0, 0, 0
Motorleistung:	17.500 U/MIN	16.650 U/MIN
Reifen (T / Q+R / nur Q):	A, A, B/B, B/D, D	B, B
Tankstopps:	–	1

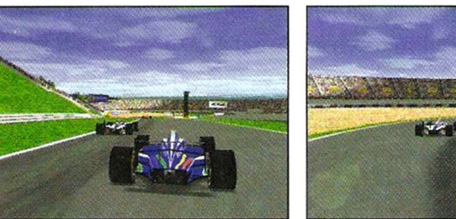
EUROPA



Je flinker Sie die Kurve passieren, umso schneller werden Sie auf der anschließenden Geraden sein.

Das Rennen

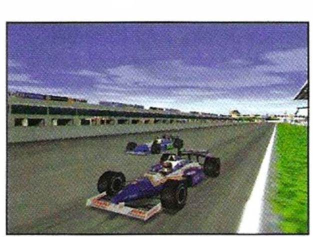
1. Der Nürburgring zählt zu den sichersten Rennkursen. Aufgrund der schnellen Kurven liegt die Durchschnittsgeschwindigkeit bei 200 km/h.
2. Die meiste Zeit können Sie gutmachen, wenn Sie die schnellen Kurven so exakt wie möglich durchfahren. Sollten Sie aus der Kurve zu langsam herausfahren, werden Sie auf den abschließenden Abschnitten von den Gegnern überholt. Umgekehrt gilt diese Regel auch. Einen weniger genauen Vordermann können Sie so auf die hinteren Plätze verweisen. Rücken Sie in der FORD-KURVE dem computergesteuerten Piloten dicht auf die Pelle.
3. Auf der Geraden nach der DUNLOP-KEHRE und vor dem ITT-Bogen verfahren Sie ähnlich. Die Überholstrategie gleicht sich in den drei Abschnitten sehr stark.



Kurz vor der leichten Linksbiegung verlassen Sie das Heck des Williams und fahren auf die Straßenmitte. Bleiben Sie so lange auf dieser Position, bis der zukünftige Hintermann bremst. Im selben Moment beanspruchen auch Sie Ihre asbestfreien Bremsen und rutschen direkt vor den gegnerischen Boliden.



Drängen Sie den Gegner von seiner Linie ab! Da Sie sich bereits auf der Innenseite befinden, muß er hinter Ihnen einbremsen. Sie verlieren auf diese Weise zwar Geschwindigkeit, aber da die anschließende Kehre sehr eng ist, kann Sie der Überholte nicht auf der Außenbahn passieren, ohne Zeit zu verlieren.



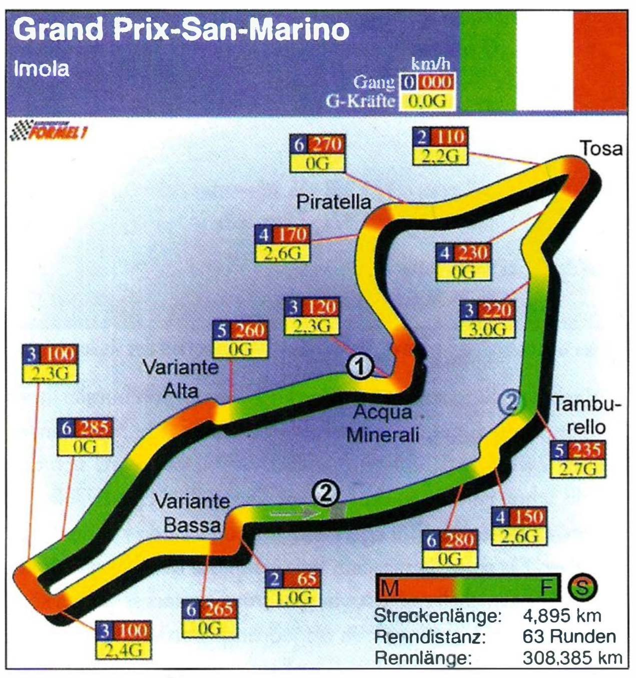
Nichts Neues stellt die letzte Überholmöglichkeit auf der Zielgeraden dar. Beschleunigen Sie wie gehabt aus der COCA-COLA-KURVE, um den Gegner auf der Zielgeraden rechts zu überholen.



Bleiben Sie auch hier bis vor dem CASTROL-S auf der Fahrbahnmitte und schneiden Sie beim Einfahren in die Rechts dem Piloten den Weg ab. Sobald Sie die Nase vorn haben, ist die Sache gelaufen.

Großer Preis von San Marino

1996



5. Mai 1996, bewölkt und warm.

Alesi im Frust: Er kristisiert seinen Boliden als unfahrbar und wird von Briatore dermaßen zusammengefaltet, daß ihm anschließend die Tränen in den Augen stehen. Zweimaliges Glück für Schumi: Direkt nachdem er sich die Pole gesichert hat, knickt der obere Querlenker ab, und er fliegt von der Piste. Nach Schumachers Zieldurchfahrt auf Platz zwei explodiert die Bremsscheibe.

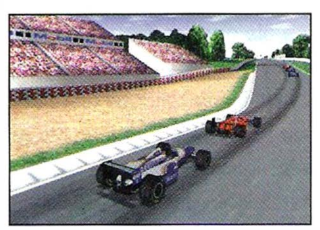
Setup Qualify/Setup Race

EINSTELLUNG VORZUNEHMEN AN...	FÜR DAS QUALIFY	FÜR DAS RENNEN
Spoiler (V, H):	9°, 8°	9°, 9°
Gänge:	16, 23, 29, 35, 40, 45	16, 23, 29, 35, 40, 44
Lenkung:	18°	18°
Bremsbalance (V):	60%	55%
Federung (LV, RV, LH, RH):	85%, 85%, 60%, 60%	84%, 84%, 59%, 59%
Drehstabilisatoren (V, H):	55%, 61%	55%, 61%
Bodenhöhe (V, H):	66mm, 70mm	65mm, 70mm
Stoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	37%, 37%, 35%, 35%	37%, 37%, 35%, 35%
Rückstoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	67%, 67%, 60%, 60%	67%, 67%, 60%, 60%
Radsturz (LV, RV, LH, RH):	-5°, -5°, -5°, -5°	-5°, -5°, -5°, -5°
Begrenzer (LV, RV, LH, RH):	30mm, 30, 20, 20	30mm, 30, 20, 20
Motorleistung:	17.500 U/MIN	17.000 U/MIN
Reifen (T / Q+R / nur Q):	A, A, B/B, B/D, D	B, B
Tankstopps:	–	1

SAN MARINO

Das Rennen

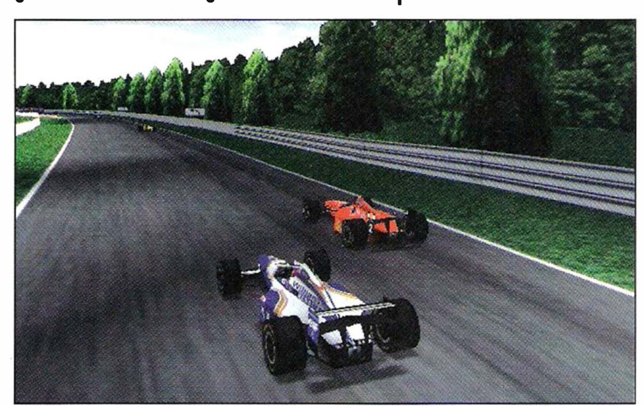
1. Da der Kurs selbst in den Kurven breit angelegt wurde und die Geraden stets leichte Biegungen aufweisen, ergeben sich für den mutigen Piloten zahlreiche Überholpunkte.



Kurz vor der Anhöhe müssen Sie dicht auf den Gegner aufgeschlossen haben! Folgen Sie ihm auf der gebogenen Ideallinie den Hügel hinauf!



Sobald die ideale Linie Ihren Vordermann nach links driften läßt, begnügen Sie sich mit der Straßenmitte und quälen sich an ihm vorbei!



Bei der Boxenausfahrt scheren Sie aus dem Windschatten des Kollegen aus.

2. Nach dem Start sollten Sie allerdings vor der Tamburello Ihren Tatendrang zügeln, da das Feld noch sehr dicht beisammenliegt. Zwischen TOSA und ACQUA MINERALI wird sich das Feld schon lichten, so daß Sie vor der VARIANTE ALTA Ihrem vorwegfahrenden Kollegen den Auspuff zeigen können!
3. Geben Sie aber lieber klein bei, wenn Sie bei den gezeigten Manövern nicht Ihre Nase vor die Ihres Gegners schieben können, da Sie sonst ins Grün abgedrängt werden. Direkt nach der neuen Schikane haben Sie allerdings eine ähnliche Chance, das versuchte Manöver erfolgreich zu wiederholen.

Großer Preis von Monaco

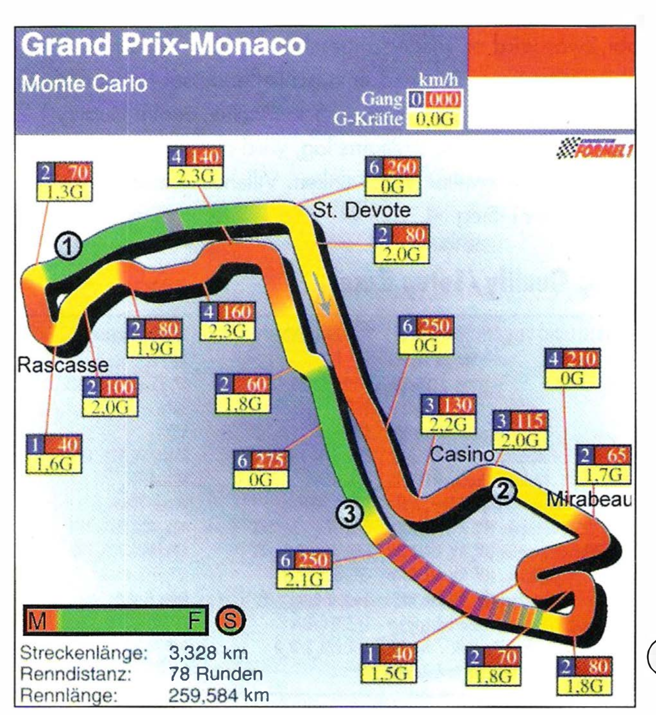
1996

Nachdem Michael Schumacher auf der Pole ins Rennen geht, rutscht er zwischen LOEWS und PORTIER an die Bande und fällt aus. Frentzen verschenkt bei einer unüberlegten Attacke gegen Schumis Leutnant den Sieg! Damon Hill fällt in Runde 41 als überlegener Spitzenreiter aufgrund eines Motorschadens aus. Olivier Panis steht nach 75 Umläufen als Sieger fest und gehört zu den vier Piloten, die nicht zum Opfer der Strecke wurden.

Setup Qualify/Setup Race

EINSTELLUNG VORZUNEHMEN AN...	FÜR DAS QUALIFY	FÜR DAS RENNEN
Spoiler (V, H):	19°, 18°	19°, 19°
Gänge:	20, 25, 30, 34, 38, 42	17, 23, 29, 35, 40, 43
Lenkung:	23°	23°
Bremsbalance (V):	60%	55%
Federung (LV, RV, LH, RH):	74%, 74%, 58%, 58%	75%, 75%, 60%, 60%
Drehstabilisatoren (V, H):	40%, 47%	40%, 47%
Bodenhöhe (V, H):	61mm,70mm	70mm,70mm
Stoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	37%, 37%, 25%, 25%	37%, 37%, 25%, 25%
Rückstoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	57%, 57%, 50%, 50%	67%, 67%, 50%, 50%
Radsturz (LV, RV, LH, RH):	-8°, -8°, -5°, -5°	-7°, -7°, -6°, -6°
Begrenzer (LV, RV, LH, RH):	0mm, 0, 0, 0	0mm, 0, 0, 0
Motorleistung:	17.300 U/MIN	16.500 U/MIN
Reifen (T / Q+R / nur Q):	A, A, 8/8, 8/D, D	B, B
Tankstopps:	–	1

MONACO



19. Mai 1996, anfangs regnerisch, dann bewölkt und kühl.

Das Rennen

1. Erst wenn Sie die Strecke im Schlaf beherrschen und sich bis zum Ende konzentrieren können, haben Sie die Möglichkeit, die Konkurrenz zu schlagen. Dann aber stehen Ihre Chancen gut!
2. Die Gegner fahren selbst im Profi-Modus zu vorsichtig an drei Kurven heran! Geben Sie Ihnen dafür die Quittung!
3. Die optisch ansprechendste Überholung können Sie Ihren Fans ausgangs des Tunnels vor der NOUVELLE CHICANE schenken. Sie müssen sich im Tunnel dem Opfer bereits soweit genähert haben, daß Sie seine Auspuffgase riechen können.



Direkt nach dem Start weichen Sie auf die rechte Fahrbahnseite aus! Umfahren Sie den Stau, der sich vor der ST. DEVOTE bildet, und drängeln Sie sich vorsichtig, aber konsequent auf der Innenseite der Kurve durch!



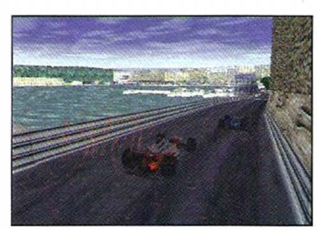
Quetschen Sie sich dicht an der Curbs durch die ST. DEVOTE. Die Lücke, die hinter Ihnen entsteht, wird von nachfolgenden Kollegen genutzt, die an Ihrem Überholten vorbeifahren. Bis zum CASINO herrscht totales Angriffsverbot.



Beim Downhill zur MIRABEAU wiederholen Sie die Szene! Fahren Sie nach rechts aus dem Windschatten des Gegners, noch bevor Sie den Zebrastreifen passiert haben.



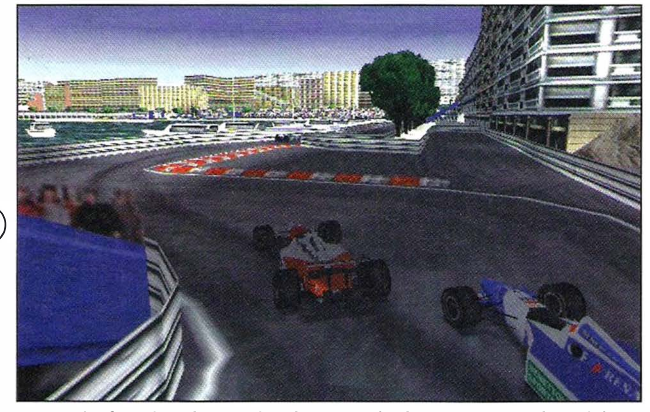
Auch hier bremst der Verkehrsteilnehmer ein wenig zu früh, so daß Sie sich mit 50 km/h vor den Überrumpelten setzen. Halten Sie den Wagen unbedingt in der Spur.



Sobald Sie aus dem Tunnel fahren, werden Sie geblendet! Weichen Sie nach links aus, aber rechnen Sie nicht damit, noch auf der Geraden neben oder gar vor den vorneweg Fahrenden zu gelangen.



In dieser Situation wird Ihnen ein Höchstmaß an Präzision abverlangt: Erst beim frühen Abbremsen des Kollegen ziehen Sie in der halben Sekunde, die Sie später in die Eisen gehen, auf seine Höhe.



Zwangsläufig schneiden Sie ihm den Weg ab, da Sie eingangs der Schikane die Ideallinie kreuzen. Um eine Kollision zu vermeiden, muß auch der Kollege abbremsen und hat nun keinen Geschwindigkeitsüberschuß mehr, um links an Ihnen vorbeizuziehen. Beschleunigen Sie jetzt wieder vorsichtig und schlagen Sie den regulären Kurs ein.

4. In der Phase, in der die Kollegen die Box aufsuchen, sollten Sie den Ausgang der Boxengasse weit umfahren, da die frisch Betankten absolut rücksichtslos aus der Box herausstechen und so manchen vermeidbaren Unfall provozieren. Da die Computergegner teilweise mit Scheuklappen unterwegs sind, kann natürlich auch Ihr Boxenaufenthalt mit einem Auffahrunfall enden. Seien Sie also beim Verlassen der Boxengasse sehr konzentriert und werfen Sie stets ein Auge in den Rückspiegel!

Großer Preis von Spanien

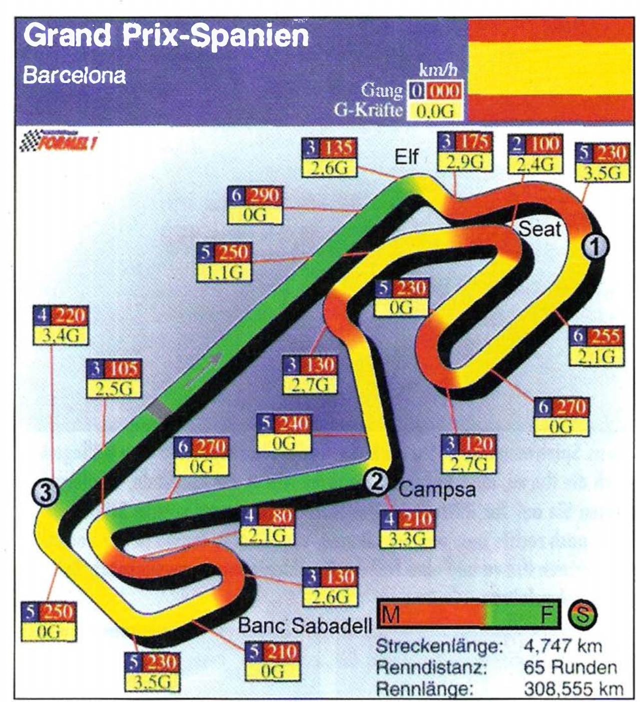
1996

Michael Schumacher gewinnt souverän das spanische Regenrennen, obwohl ihm ab Runde 33 zwei Zylinder versagen. Ähnlich wie in Monaco kommen auch hier nur sechs Fahrer ins Ziel.

Setup Qualify/Setup Race

EINSTELLUNG VORZUNEHMEN AN...	FÜR DAS QUALIFY	FÜR DAS RENNEN
Spoiler (V, H):	12°, 12°	13°, 13°
Gänge:	18, 25, 31, 37, 41, 45	19, 26, 32, 37, 42, 46
Lenkung:	20°	20°
Bremsbalance (V):	55%	55%
Federung (LV, RV, LH, RH):	80%, 80%, 58%, 58%	75%, 75%, 62%, 62%
Drehstabilisatoren (V, H):	49%, 47%	40%, 47%
Bodenhöhe (V, H):	61mm, 65mm	70mm, 70mm
Stoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	42%, 42%, 30%, 30%	37%, 37%, 30%, 30%
Rückstoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	67%, 67%, 55%, 55%	75%, 75%, 60%, 60%
Radsturz (LV, RV, LH, RH):	-7°, -7°, -6°, -6°	-7°, -7°, -6°, -6°
Begrenzer (LV, RV, LH, RH):	15mm, 15, 0, 0	0mm, 0, 0, 0
Motorleistung:	17.500 U/MIN	17.050 U/MIN
Reifen (T / Q+R / nur Q):	A, A, 8/8, 8/D, D	8, 8
Tankstopps:	–	1

SPANIEN



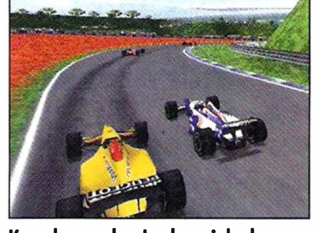
2. Juni 1996, Regen und kühl.

Das Rennen

1. Um in Granollers ganz vorn mitmischen zu können, brauchen Sie einen schnellen Wagen und gute Fahrzeugbeherrschung. Mit langsamen Boliden schaffen Sie es auf den Geraden nicht, die flinkeren Fahrer zu überholen, und ohne Fahrzeugbeherrschung rutschen Sie nach dem Überholen von der Piste.
2. Nach dem Start befahren Sie eine lange Gerade, die in einer scharfen Kurve mit dem Namen ELF endet. Mit frischen Reifen und einem deutlich schwächeren Vordermann können Sie in der nachfolgenden langgezogenen Rechts den Überholvorgang einleiten.



Fahren Sie wieder einmal so dicht wie möglich dem Vordermann ins Getriebe! Nutzen Sie dafür die vorangegangene Krümmung und den ersten Teil der kurzen Geraden! Vorsicht: Top Speed!



Kurz bevor der Jordan einlenken will, lösen Sie sich aus seinem Windschatten und rasen an ihm vorbei! Bremsen Sie rechtzeitig und schlagen Sie das Steuer ein, sobald Sie ihn um mindestens einen Zentimeter überholt haben. Erst dann gehört die Kurve Ihnen, und Sie brauchen keinen materialschädigenden Angriff Ihrer Kollegen zu befürchten.



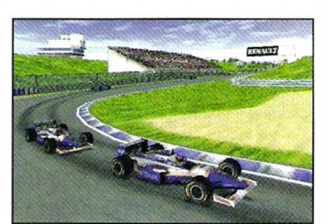
Die Schwierigkeit beginnt aber erst jetzt. Sie müssen Ihren Boliden in der Biegung abbremsen, obwohl sich Kurven und bremsende Räder sehr schlecht vertragen. Wenn Sie zu stark bremsen, dreht sich Ihr Wagen um die Achse; fällt Ihr Bremsmanöver zu sanft aus, rutschen Sie in den Kies. Bedienen Sie sich daher der Stotterbremse, indem Sie mehrmals pro Sekunde kleine, aber feste Bremsschübe auslösen.



Etwas Spielraum haben Sie nach der CAMPSA. Folgen Sie dem Kollegen durch die Kurve, aber befahren Sie nicht wie er die Ideallinie, sondern bleiben Sie auf der Mittellinie. Der Noch-Vordermann weicht Stück für Stück nach rechts aus, und Sie können, ein höheres Tempo in der vorangegangenen Kurve und eine frühere Beschleunigung vorausgesetzt, links an ihn heranfahren.



Sie haben das Duell gewonnen, wenn Sie warten, bis der Gegner bremst, und Sie es ihm einen Wimpernschlag später gleichtun. Sie schneiden somit seinen Weg und können vor ihm einscheren. Werfen Sie einen Blick in den Rückspiegel...



...und beachten Sie, daß er nicht im letzten Moment rechts an Ihnen vorbeizieht. Da die anschließende Biegung im weiteren Verlauf flacher wird und Sie sich vor ihm einbremsen mußten, hat er bessere Beschleunigungschancen als Sie.

3. Unproblematisch und routinemäßig verweisen Sie die nächsten Gegner auf der Zielgeraden in die Schranken. Sie haben eine lange Gerade vor sich, so daß nichts, aber auch gar nichts schiefgehen kann.

Großer Preis von Kanada

1996

Katastrophen-Wochenende für die Roten aus Maranello: Beim Anlassen der Motoren für die Einführungsrunde bleiben



Visieren Sie den Anfang der Curbs an! Erst wenn Sie nach dem Linksknick erkennen, daß vor Ihrem Vordermann genügend Platz zum Einscheren ist, können Sie eine Verbesserung der Plazierung wagen. Sollten Sie einen kraftvolleren Motor im Heck haben, scheren Sie nach rechts aus und bleiben Sie so dicht wie möglich an der Seite des Gegners, um nicht am Kurveneingang auf die Wiese gedrängt zu werden.



Der Gegner wird die enge Rechts sehr vorsichtig angehen und frühzeitig abbremsen, so daß Sie an der Innenseite durchschlüpfen können. Im Kurvenverlauf orientieren Sie sich an der Curbs und drängen auf diese Weise den störenden Nachbarn von der Ideallinie ab!

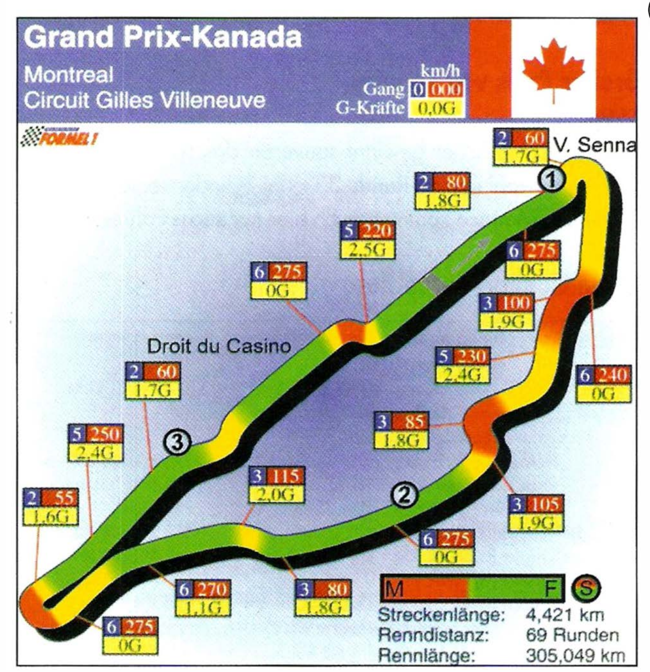


Vorausgesetzt, Sie haben das Duell gewonnen, zwingen Sie den Gegner am Ausgang der VIRAGE SENNA zum Abbremsen, indem Sie beharrlich nach links fahren. Der wütende Kollege hat nun die Möglichkeit, sich entweder hinter Ihnen einzureihen oder in die Pampa zu fahren.

Schumachers 720 PS stumm. Die Batterien des Außenbordstarters sind leer! Der Kerpener muß aus der letzten Reihe starten. Beim zweiten Boxenstopp löst sich eine Antriebswelle und fliegt im hohen Bogen durch die Boxengasse. Eddie Irvine ist seit der zweiten Runde in der undankbaren Zuschauerrolle; es trat ein Defekt an der vorderen Aufhängung seines Boliden auf.

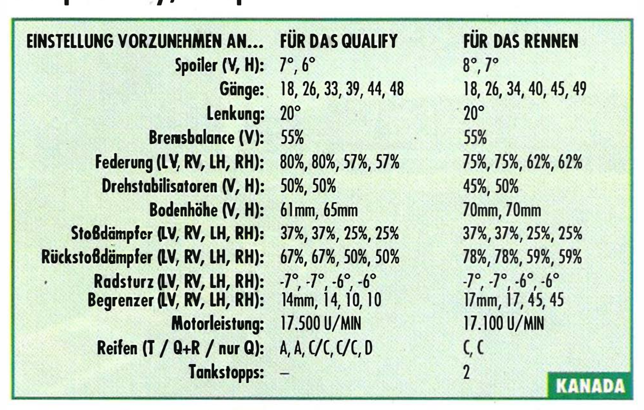
Das Rennen

1. Die kanadische Strecke kann in drei Segmente unterteilt werden. Im ersten Teil, auf der Front vor DROIT DU CASINO bis VIRAGE SENNA, ergeben sich die meisten Überholmöglichkeiten. Im zweiten Teil nach VIRAGE SENNA gleicht der Kurs einer Serpentinenstrecke, die besondere Aufmerksamkeit vom Piloten verlangt. Der letzte Abschnitt ähnelt aufgrund seiner Überholmöglichkeiten dem ersten und ist geprägt von langgezogenen Biegungen.
2. Nach dem Start erkämpfen Sie sich vorerst einen Platz auf der rechten Streckenseite. Setzen Sie nicht gleich zum Überholen an, indem Sie nach links lenken. Es kann Ihnen sonst passieren, daß Sie sich am Eingang der engen Kurve nicht mehr einfädeln können und mehrere Fahrzeuge passieren lassen müssen.



16. Juni 1996, heiß und bewölkt.

Setup Qualify/Setup Race



EINSTELLUNG VORZUNEHMEN AN...	FÜR DAS QUALIFY	FÜR DAS RENNEN
Spoiler (V, H):	7°, 6°	8°, 7°
Gänge:	18, 26, 33, 39, 44, 48	18, 26, 34, 40, 45, 49
Lenkung:	20°	20°
Bremsbalance (V):	55%	55%
Federung (LV, RV, LH, RH):	80%, 80%, 57%, 57%	75%, 75%, 62%, 62%
Drehstabilisatoren (V, H):	50%, 50%	45%, 50%
Bodenhöhe (V, H):	61mm, 65mm	70mm, 70mm
Stoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	37%, 37%, 25%, 25%	37%, 37%, 25%, 25%
Rückstoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	67%, 67%, 50%, 50%	78%, 78%, 59%, 59%
Radsturz (LV, RV, LH, RH):	-7°, -7°, -6°, -6°	-7°, -7°, -6°, -6°
Begrenzer (LV, RV, LH, RH):	14mm, 14, 10, 10	17mm, 17, 45, 45
Motorleistung:	17.500 U/MIN	17.100 U/MIN
Reifen (T / Q+R / nur Q):	A, A, C/C, C/C, D	C, C
Tankstopps:	–	2

KANADA

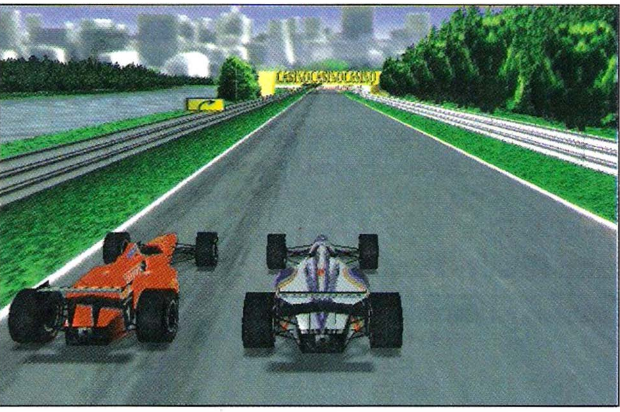


Scheren Sie rechtzeitig nach rechts aus und bleiben Sie auf der Fahrbahnmitte! Lenken Sie erst in dem Moment nach rechts ein, in dem Sie die Ideallinie berühren!

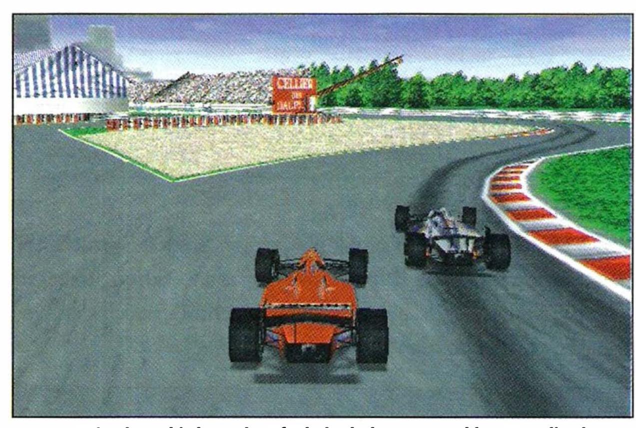
3. Im zweiten Drittel sollten Sie Ihren Hintermann beobachten! Auch wenn das Überholen hier sehr abenteuerlich ausfällt und die Computergegner weniger zimperlich mit ihrem Material umgehen, sollten Sie Überholversuche des Hintermanns bereits im Keim ersticken. Es kann sonst passieren, daß er sich im Eifer des Gefechts überschätzt und Ihnen seitlich in die Karre fährt. Sobald Sie im Rückspiegel einen übermotivierten Kollegen erkennen, genügen kleine Schlenker, um ihn wieder abzukühlen.
4. Ausgangs der letzten Kurve der Serpentinenstrecke treten Sie frühzeitig aufs Gas, um eine halbe Sekunde vor Ihrem neuen Vordermann zu beschleunigen. Dieser Moment verschafft Ihnen den Vorteil, den Sie brauchen. Bleiben Sie so lange wie möglich im Windschatten des Gegners! Da auch er beschleunigt, benötigen Sie die gesamte Passage zum Überholen.



Halten Sie sich in den Kurve möglichst von den Curbs fern. Ein Ausritt über die Stolpersteine kann Ihre Geschwindigkeit so weit verringern, daß der Gegner die Nase vorn behält.



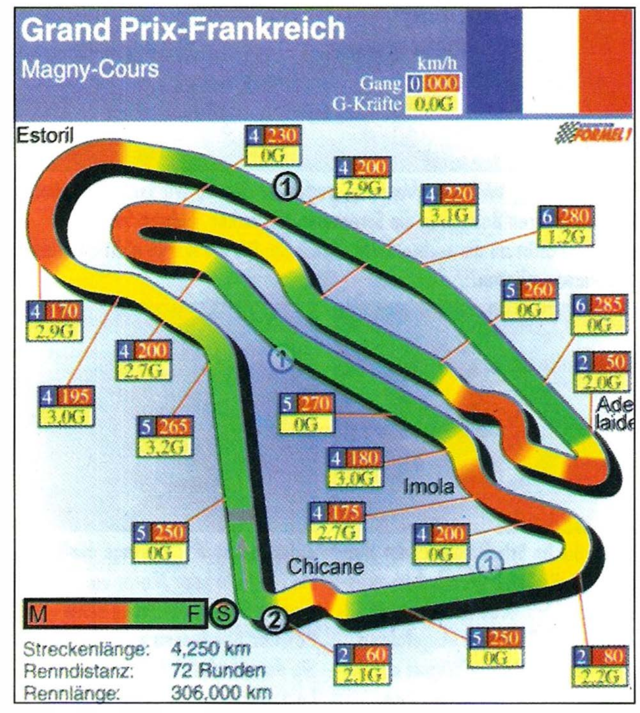
Um auf der DROIT DU CASINO zu überholen, benötigen Sie einen stärkeren Motor als Ihr Vordermann. Mit Windschattenspielchen brauchen Sie sich auf der langgezogenen Passage nicht abzugeben.



Hier entscheidet schlicht und einfach die höhere PS-Zahl. Dann allerdings haben Sie ausreichend Platz und Zeit, den langsameren Piloten standardmäßig zu überholen.

Großer Preis von Frankreich

1996



30. Juni 1996, warm und bewölkt.

Die Pechsträhne bei Ferrari reißt nicht ab. Schumi erkämpft sich die Pole, rollt aber bereits in der Formationsrunde aus. Als Hill Schumachers Ausfall registriert, ist er „sehr erfreut – äh, überrascht", wie er Journalisten gesteht. Ganz nebenbei verweigert Irvines Getriebe-Hydraulik in der sechsten Runde ihren Dienst.

Setup Qualify/Setup Race



EINSTELLUNG VORZUNEHMEN AN...	FÜR DAS QUALIFY	FÜR DAS RENNEN
Spoiler (V, H):	13°, 13°	13°, 13°
Gänge:	17, 24, 30, 35, 40, 44	17, 24, 30, 36, 41, 45
Lenkung:	20°	22°
Bremsbalance (V):	60%	55%
Federung (LV, RV, LH, RH):	80%, 80%, 68%, 68%	75%,75%, 62%, 62%
Drehstabilisatoren (V, H):	50%,47%	40%, 47%
Bodenhöhe (V, H):	70mm,70mm	70mm, 70mm
Stoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	42%, 42%, 25%, 25%	40%, 40%, 30%, 30%
Rückstoßdämpfer (LV, RV, LH, RH):	67%, 67%, 50%, 50%	80%, 80%, 65%, 65%
Radsturz (LV, RV, LH, RH):	-5°, -5°, -5°, -5°	-7°, -7°, -6°, -6°
Begrenzer (LV, RV, LH, RH):	15mm, 15, 10, 10	0mm, 0, 0, 0
Motorleistung:	17.500 U/MIN	16.800 U/MIN
Reifen (T / Q+R / nur Q):	A, A, C/C, C/C, D	C, C
Tankstopps:	–	1

FRANKREICH

Das Rennen

1. Die Überholpassagen sind lang geraten, so daß Sie nicht nur mit den nötigen PS Erfolg haben werden. Kluges Taktieren und getimte Windschattenfahrten verschaffen auch den weniger starken Boliden Vorteile.



Kurz bevor der Williams abbremst, verlassen Sie die windstille Position, indem Sie Ihren Boliden in die Streckenmitte lenken. Fahren Sie nicht sofort zu dicht an die rechte Seite, damit Sie für die Kurve nicht zu stark abbremsen müssen.



Wenn Sie im Scheitelpunkt der Kurve nicht die Nase vorn haben, müssen Sie übers Gras ausweichen! Sobald Sie in die Kurve eingefahren sind, lenken Sie den Wagen auf der Ideallinie durch die Krümmung. Beim Verlassen...



...der langsamen Passage dürften Sie jetzt ein paar Meter vor dem Gegner liegen, der Ihnen seine Position überlassen muß. Achten Sie darauf, daß Sie beim Herausbeschleunigen möglichst nicht die Curbs touchieren.



Halten Sie sich ausgangs der CHICANE etwas weiter rechts als nötig und beschleunigen Sie, bis die Reifen quietschen. Quetschen Sie sich zwischen Curbs und Vordermann und achten Sie darauf, mit den rechten Reifen nicht aufs Gras zu kommen. Der erschrockene Gegner weicht Ihnen ein Stück aus und verringert kurzfristig die Geschwindigkeit.

2. Am Start sollten Sie sich möglichst zurückhalten und nicht schon vor der ESTORIL Ihre fähnchenschwenkenden Fans beeindrucken – auch wenn's noch so schwerfällt. Erst nach dieser Kurve eröffnen Sie den Schlagabtausch!



Dieser Moment reicht aus, um am Kurvenausgang mit ihm auf gleicher Höhe zu liegen. Da Sie einen aerodynamisch vorteilhafteren Boliden besitzen, können Sie ihm anschließend auf der Zielgeraden auf- und davonfahren.

3. Je schlechter Ihre Motorleistung im Vergleich zum Vorwegfahrenden ausfällt, desto wichtiger ist die Fahrt in seinem Windschatten. Ihr Vorteil: Unter normalen Umständen kann er Sie nicht abhängen – solange Sie keinen leichtsinnigen Fehler begehen. Achten Sie daher genau darauf, in seiner Spur zu bleiben!
4. Zwischen CHICANE und LYCEE können Sie mit einem gewagten Überholmanöver auf sich aufmerksam machen. Die einzige Voraussetzung ist ein überlegenes Fahrzeug und ein spürbar langsamerer Gegner.

Peter Gunn ■

Vorläufiger GP-Kalender

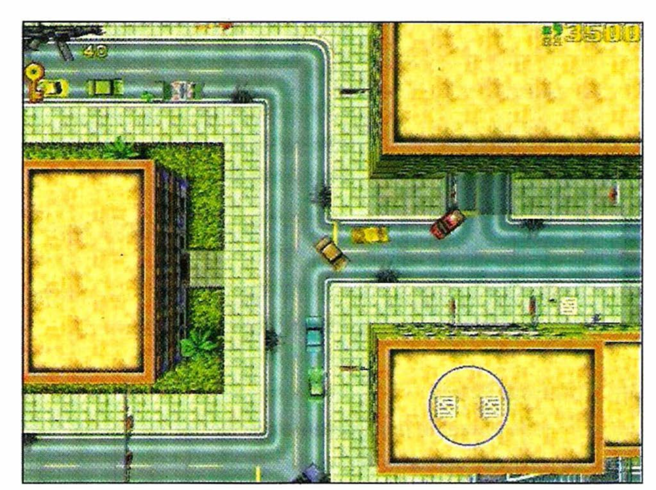
Auch 1998 stehen 16 Grand Prix auf dem Kalender. Aufgrund des Tabakwerbeverbots wurde die Traditionsstrecke Magny Cours gestrichen, um Spa gibt es noch Diskussionen.

8. März	Melbourne	**26. Juli**	Zeltweg
29. März	Interlagos	**2. August**	Hockenheim
12. April	Buenos Aires	**16. August**	Hungaroring
26. April	Imola	**30. August**	Spa-Francorchamps
10. Mai	Barcelona	**13. September**	Monza
24. Mai	Monaco	**27. September**	Nürburgring
7. Juni	Montreal	**11. Oktober**	Estoril
12. Juli	Silverstone	**1. November**	Suzuka

Allgemeine Tips

Grand Theft Auto

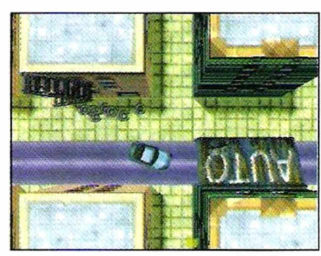
Überraschung: Grand Theft Auto von BMG Interactive hat sich zum absoluten Geheim-Favoriten der PC Games-Leser entwickelt – fast jede zweite Einsendung dreht sich um diesen Action-Knüller. Auf sechs Seiten erwartet Sie hier eine Fundgrube an Tips rund um GTA.



Auf dem Hospital in Little Dominica (Vice Chapter 1) finden Sie gleich zwei Multiplikatoren.

Die besten allgemeinen Tips:

1. Ein Superbike in perfekter Verfassung bringt Ihnen 10.000 Dollar.
2. Bauen Sie einen riesigen Kreis aus gestohlenen Autos um sich herum. So können nur Sie selbst in den Kreis gelangen (Space-Taste hüpft über die Autos).
3. Einen Zug können Sie betreten, indem Sie auf die Eingabetaste drücken (nicht einfach hineinlaufen). Steuern können Sie den Zug nach dem Druck der STRG-Taste.
4. Wenn die Cops hinter Ihnen her sind und Sie wollen eine kleine Pause in Ihrem Auto machen, parken Sie mit der Fahrertür ganz eng an einer Hauswand. Die Cops können die Tür nun nicht öffnen und Sie verhaften. Dafür sind Sie jetzt allerdings ein leichtes Opfer, also Vorsicht.
5. Ein Bus kann eine Menge mehr aushalten als ein Polizeiauto. Also nehmen Sie ab und an den Bus und rammen Sie einen verfolgenden Polizisten, bis sein Wagen in Flammen aufgeht.
6. Müssen Sie mit dem Motorrad fahren, so tun Sie das zwischen den Fahrspuren. So können Sie den meisten Kollisionen aus dem Weg gehen.
7. Wenn Sie auf den Gruppenführer einer der herumjoggenden Gruppen schießen und die restliche Gruppe miterledigt wird, erhalten Sie einen GOURANGA-Bonus von 100.000 Dollar. Die Cops sind dann natürlich hinter Ihnen her. Steuern Sie also den Auto-Shop an.
8. Wenn Sie ein Polizeiauto stehlen und mit dem Wagen den Cop überrollen, erhalten Sie 7.000 Dollar.
9. Wenn Sie vor den Missionen etwas Zeit haben, machen Sie die Auto-Shops ausfindig. Hier können Sie Ihr Auto wieder „reinwaschen" und der Polizei ein Schnippchen schlagen. In Liberty City befinden sich Auto Shops, beispielsweise in North East Schelchberg oder in Central Hackenslash.
10. Errichten Sie einen Schutzring aus Autos, zu dem Sie immer wieder zurückkehren können. Die Cops können nicht über die Wagen springen, Sie schon!
11. Haben Sie Probleme mit der etwas heiklen Steuerung, nehmen Sie ein mittelschnelles Auto, dann bleiben Sie besser in der Spur als mit den Sportwagen.
12. Wenn Sie wissen wollen, wieviele Punkte Sie erzielen müssen, um ein Kapitel abzuschließen, rufen Sie mit F6 Pause auf, und Sie bekommen das Spielziel eingeblendet.
13. Auf der Suche nach Schußwaffen lungern Sie bei den Polizeirevieren herum. Dort finden sich meistens Kisten mit Pistolen.
14. Wenn Sie an den Docks Autos verkaufen, können Sie durch das Zerstören der verkauften Autos – sie werden auf einer Insel abgestellt – weitere Punkte machen.
15. Bei einer Straßensperre der Polizei sollten Sie versuchen, zwischen den Autos durchzufahren. Wenn Sie einmal stehen, ist alles vorbei.
16. Einige Orte können Sie nur mit einem bestimmten fahrbaren Untersatz (meist ein Polizeiauto) erreichen.



In solchen Spray-Shops machen Sie Ihr Auto wieder „sauber", so daß die Cops nicht mehr nach Ihnen fahnden.

Technisches

1. Wenn Sie unter Windows die Fehlermeldung „Error: cannot find suitable display mode" bekommen, müssen Sie die neuesten DirectX-Treiber installieren und in der Systemsteuerung (oder mit dem DirectX-Tool „Dxtool.exe) die Box anklicken, die die Direct Draw Hardware Acceleration aktiviert.
2. Wenn Sie im Netzwerkspiel Probleme mit sehr langsamen Geschwindigkeiten haben, versuchen Sie die DOS-Version des Spiels (auch unter Windows 95). Im allgemeinen sind die Performance-Raten jedoch auch dann noch zu schwach, um wirklich Spaß zu verbreiten.
3. Will Ihr System dem Spiel nicht die „richtige" Geschwindigkeit spendieren, schalten Sie einmal den Framerate-Begrenzer aus. Nun sollte alles ein wenig schneller ablaufen.
4. Wenn Ihre Grafikkarte unter Windows das Spiel nicht in der Low Resolution startet, aktivieren Sie die High Resolution und schalten Sie im Spiel mit F11 auf Low Resolution herunter.

17. Wenn Sie einen Job in einem bestimmten Auto erledigen müssen und die Cops sind Ihnen auf der Spur, steigen Sie einfach aus, nehmen einen anderen Wagen und fahren zu einem Spray-Shop. Nun wieder zurück zum anderen Wagen, und weiter geht's.



Im Polizeitrakt finden Sie in Vice (Chapter 1) in South East Coral City einen Multiplikator.

18. Polizeiautos lassen sich an den Docks nicht versetzen, die Kisten sind dem Hehler zu heiß!
19. An die Docks folgen Ihnen die Cops nicht – wenn Sie also eine Ruhepause benötigen, fahren Sie dorthin.

Die Missionstypen

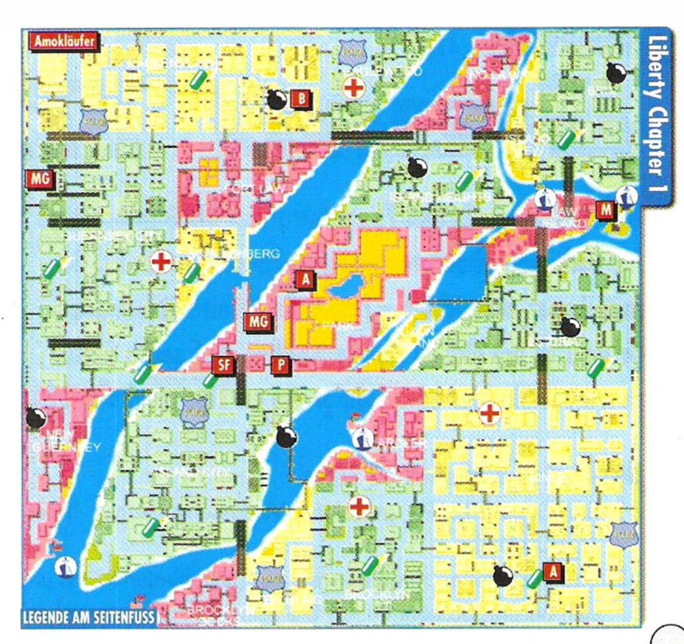
Um nicht jede einzelne der Telefon- bzw. Pagermissionen auflisten zu müssen, verschaffen wir Ihnen einen Überblick über die verschiedensten Arten von Missionen, da sich diese immer wieder wiederholen.

1. Die Gang muß weg!

Erhalten Sie den Auftrag, eine Gang auszulöschen oder ihr einen Denkzettel zu verpassen, sollten Sie gut bewaffnet zum Treffpunkt fahren. Greifen Sie möglichst aus einem Hinterhalt an, da Sie meist gegen sehr viele Gegner zu kämpfen haben. Die ideale Waffe hierfür ist das Maschinengewehr. Mit dem Flammenwerfer treffen Sie nur auf kurze Distanz, der Raketenwerfer hilft nur, wenn die Gang an einer Hauswand postiert ist, auf die Sie schießen können.

2. Ein Bombenjob – die Erste!

Sollen Sie einen „Bombenjob" ausführen, müssen Sie sichergehen, daß Sie den Wagen an der richtigen Stelle abstellen



(meist kommt dann die Meldung „Verschwinde schnell" o.ä.), um dann schnell per pedes abzuhauen. Es gibt bei dieser ersten Art des Bombenjobs keinen Zeitzünder, die Bombe wird aktiviert, wenn Sie am Ziel angelangt sind. Achten Sie bei der Fahrt zum Zielgebiet darauf, daß Sie nicht an zu viele andere Wagen anecken, sonst geht das Ding schnell hoch.

3. Ein Bombenjob – die Zweite!

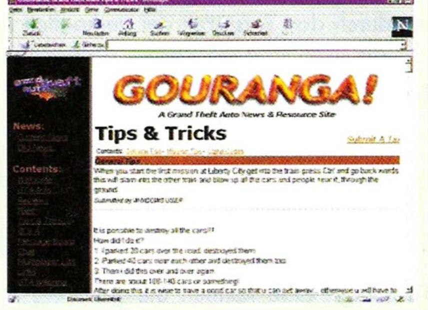
Sie haben in jeder Stadt die Möglichkeit, Ihren Wagen in einem Bomb-Shop präparieren zu lassen. In einigen Missionen erhalten Sie sogar bereits einen präparierten Wagen. Sie lösen den Zeitzünder aus, indem Sie die Schußtaste drücken. Dann zählt der Pager die Sekunden ab, die Sie noch Zeit haben, sich in Sicherheit zu bringen. Schnelligkeit ist hier Trumpf.

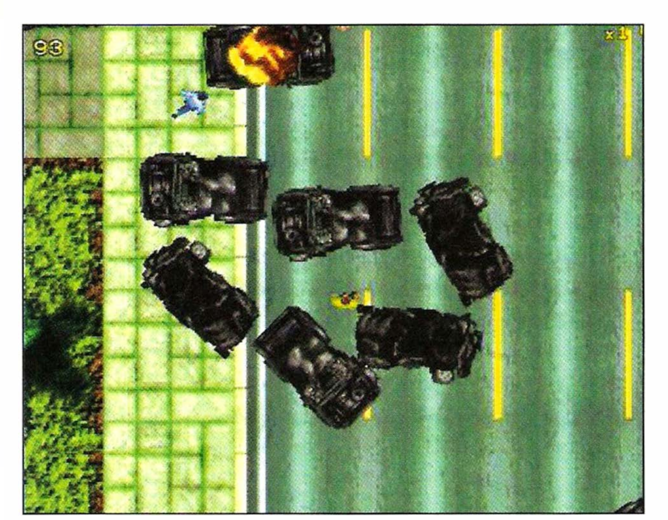
4. Schütze mich!

Weniger schwierig ist das Einkassieren von Schutzgeldern. Fahren Sie einfach zum entsprechenden Ort, steigen Sie aus und laufen Sie „auf" das Päckchen.

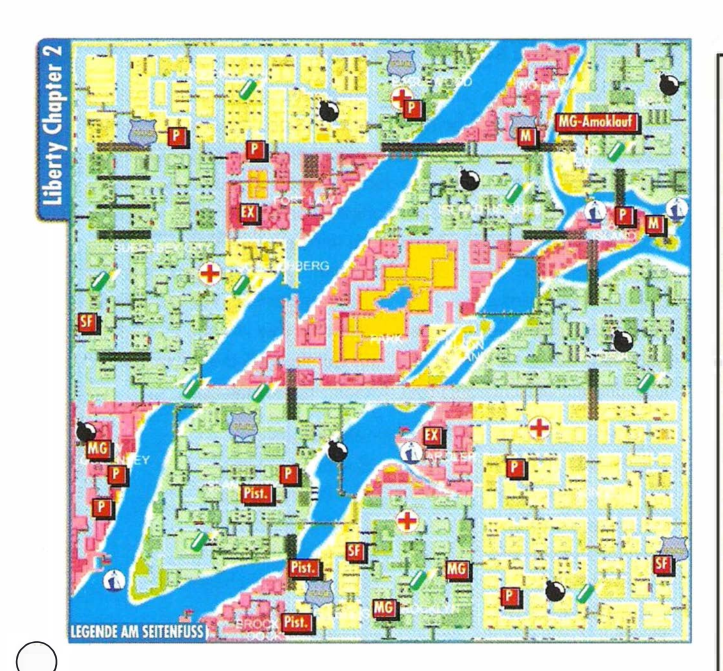
GTA im Internet

Auf mehreren hundert Internetseiten finden Sie Tips, Tricks, Screenshots, Trainer, Map-Editoren und vieles mehr. Eine der besten Seiten finden Sie unter `http://www.tne.net.au/gomi/home/gta-links.html`. Eine umfangreiche Linksammlung verweist Sie zu allen anderen interessanten Seiten im Netz. Unter `http://www.btinternet.com/~jnd/gta/gta.htm` finden Sie viele Tips und auch technische Hilfen zum Internetspiel mit *GTA*. Außerdem gibt es eine umfangreiche Sektion zum Thema Hacking in der Mission.Ini. Dort finden Sie nämlich alle Objekte mit ihren Standpunkten im Spiel und können sie auch manipulieren. Unter `http://home.sol.no/~torela/gta/missions.html` sind alle Missionen einzeln aufgelistet. Eine weitere farbenfrohe Seite im Gaunerstil von GTA finden Sie unter `http://www.cclabs.missouri.edu/%7ec674228/news.htm`.





Bei einem Schutzring aus Autos müssen Sie die Wagen dicht aneinanderreihen. Die Cops können nicht in den Ring, Sie können aber per Space-Taste über die Autos springen.



Kleiner Fuhrpark

1. Der Beast GTS ist das Auto der Autos, mit einem Motor, der ihn zum schnellsten Wagen von *GTA* kürt. Mit seinem phantastischen Handling können Sie auch bei Highspeed auf dem Highway den entgegenkommenden Wagen locker ausweichen. Der Beast GTS ist nicht leicht zu finden, aber dafür das ideale Fluchtauto vor den Polizisten. Verkaufen Sie die Karre, hagelt es 12.000 Dollar.
2. Nummer zwei ist der Couthash, der jedoch ebenso schwer zu finden ist. Auch er ist 12.000 Dollar wert.
3. Wenn die Cops in einem Squad Car sitzen, kann es so schlecht nicht sein, und in der Tat: Das Polizeiauto ist schnell und wendig. Ein Nachteil ist aber sicherlich die relativ schlechte Panzerung. Schon nach ein paar Crashes japst die Kiste wie ein Oldtimer. Dafür finden Sie das Polizeiauto alle naselang. Doch Vorsicht: Wenn Sie ein Squad Car stehlen, ist die Polente auf jeden Fall hinter Ihnen her. Versuchen Sie es also nur, wenn Sie sowieso schon gejagt werden.
4. Der Penetrator bringt 8.000 Dollar ein; er ist nicht leicht zu finden, dafür aber sehr schnell.
5. Eine schöne Alternative ist der Mundano. Er ist schnell, stark, nur 6.000 Dollar wert, dafür aber sehr häufig zu finden.
6. Auch der Stinger kann leicht gefunden werden. Er stellt mit seinem hohen „Schmerzempfinden" eine gute Alternative dar. Bis zum Totalschaden dauert es hier schon eine Weile.
7. Der Bus ist bei einer Verfolgungsjagd eine schöne Waffe. Da er leicht zu finden ist, eignet er sich sehr gut, wenn wirklich fast nichts mehr geht und die Cops in großer Zahl angreifen. Er ist nur schwer zu zerstören, dafür aber langsam. Wenn Sie allerdings eine Weile fahren, ohne anzuhalten, steigert sich die Geschwindigkeit.
8. Lassen Sie die Finger weg von den Motorrädern. Ein Superbike bringt zwar viel Geld ein, dafür lassen sich die Motorräder nur sehr schwer „handlen". Müssen Sie jedoch einmal mit dem Motorrad fahren, sollten Sie dies nicht zu schnell tun, da sonst Kollisionen beinahe unausweichlich sind.

5. Klau´ die Kiste!

Sehr schwierig ist das Stehlen von Polizeiautos, um in ein bestimmtes Areal zu kommen. Dies geht meist nicht ohne Blutvergießen ab. Tip: Überfahren Sie ein paar Menschen, damit die Polizei auf Sie aufmerksam wird (oder rammen Sie einen Polizeiwagen). Wenn der Polizist dann aus dem Auto steigt, überfahren Sie ihn, steigen aus und setzen sich in seinen Wagen. Beeilen Sie sich nun mit der Ausführung des Jobs, denn die Cops sind Ihnen nun auf der Fährte.

6. Ich brauch 'nen Fahrer!

In vielen Jobs finden Sie als „Zwischenmission" die Aufgabe, ein Auto abzuholen und damit zu einer Bank zu fahren, wo Sie wiederum jemanden einsammeln müssen, der eine Abbuchung auf seine Plastiktüte gemacht hat. Hört sich leicht an, ist es aber gar nicht: Die Cops sind Ihnen auf den Fersen, und das nicht nur mit einem oder zwei Wagen. Meist heftet sich eine ganze Armada an Ihren Auspuff. Je länger der Weg zum Versteck dann ist, desto schwieriger ist die Mission. Hier hilft vor allem eine gute Stadtkenntnis. Beachten Sie auch die Möglichkeit, das Auto in einem Spray-Shop „reinzuwaschen". Wenn Sie zu den Docks fahren, erhalten Sie die Möglichkeit, eine kurze Verschnaufpause einzulegen, da die Cops die meisten Docks nicht aufsuchen. Kleben die Polizisten sehr nah an Ihrer Spur, sollten Sie einen oder zwei verwirrende Bögen um das Ziel, das Versteck des Gauners, fahren. So lenken Sie die Cops davon weg, und Sie können nachher in Ruhe durch das Tor fahren. Beachten Sie, daß das Öffnen des Tores meistens eine Weile dauert. Tip: Fahren Sie nah heran, damit sich das Tor öffnet. Wird es dann zu heikel (etwa, weil die Cops auf Sie schießen), fahren Sie noch eine Runde.

7. Mit Sandra Bullock im Bus!

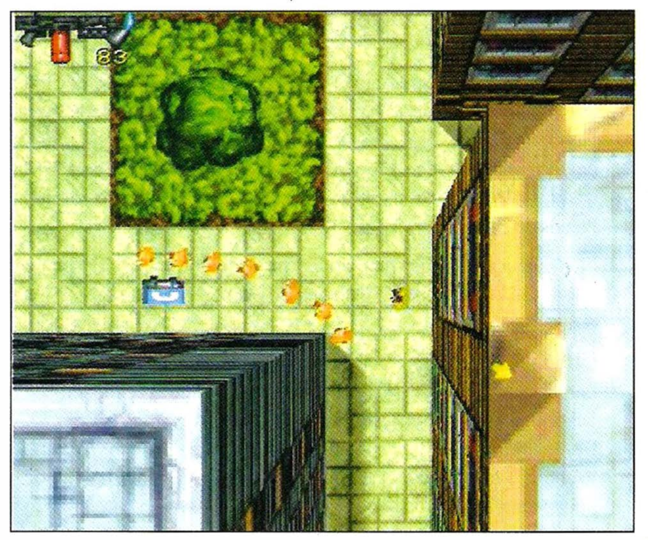
Wollten Sie schon immer mal wissen, wie sich Sandra Bullock in *Speed* gefühlt hat? In GTA können Sie es. So gibt es einige Fallen, beispielsweise in Liberty City Chapter 1 (Bus am Bahnhof North East Fort Law)! Sie steigen in einen Bus, doch dort ist eine Bombe installiert. Sie müssen mindestens 50 fahren (mit dem Cheat Porkcharsui können Sie sich die Geschwindigkeit anzeigen lassen – Taste C), um nicht in die Luft gesprengt zu werden. In einer solchen Mission hilft nur eine bedingungslose Ortskenntnis. Suchen Sie sich lange, gerade Highways, dort können Sie rasen wie ein Irrer. Finden Sie ein großes Rondell (Parkplatz tut's auch!) und fahren Sie im Kreis, bis Ihre Freunde den Radiosender, der die Bombe auslöst, unschädlich gemacht haben (wird angezeigt!).

8. Telefonterror!

In vielen Missionen müssen Sie von einem Telefon zum anderen hetzen, weil dem Boß wieder mal irgend etwas nicht paßt oder er Angst hat, abgehört zu werden. Meistens haben Sie dann ein Zeitlimit, also wagen Sie einen schnellen Blick auf die Karte und prägen Sie sich grob den Weg ein. Der Pfeil im Spiel hilft Ihnen meistens sehr gut bei der Streckenwahl, wenngleich er nicht immer den schnellsten Weg repräsentiert.

9. Cops auftreiben!

In einigen Missionen müssen Sie die Cops auf sich aufmerksam machen. Einfach zwei Fußgänger überfahren, und schon sind die Cops aktiv. Räumen Sie nun Ihre Verfolger auch noch weg, kommen mehr Polizisten.



Diese hintereinander marschierende Gruppe birgt ein paar Extrapunkte. Raten Sie 'mal, wie Sie an diese rankommen?!

Hacking hilft!

GTA ist einmal wieder eines jener Spiele, die den Gamer nicht nur eine Menge Spielspaß bringen, sondern auch noch durch Manipulation einiger Dateien komplett umgekrempelt werden können. Die Mission.ini ist die Datei, in der alles steht, was das Game ausmacht: die Koordinaten der Multiplikatoren und aller anderen Goodies. Sie können die Mission.ini mit einem einfachen Texteditor wie Wordpad öffnen und bearbeiten. Die Power-Ups sind dabei mit einem einfachen Zahlencode dargestellt. Vor dem Wort „**Powerup**" stehen jeweils die Koordinaten (Sie können durch Eingabe des Codes „**Porkcharsui**" mit der Taste **C** die Anzeige der Koordinaten einschalten!) und dahinter der Code.

Folgende Zahlen stehen für folgende Goodies:

1 = Pistole
2 = Maschinenpistole
3 = Raketenwerfer
4 = Flammenwerfer
5 = nicht belegt
6 = schneller fahren
7 = nicht belegt
8 = nicht belegt
9 = Polizeischutz
10 = Munition
11 = Multiplikator
12 = Jail free-Schlüssel
13 = Extra-Leben
14 = Info-Schild

Ein umfangreiches „Handbuch" finden Sie im Internet auf der Seite `http://www.btinternet.com/~jnd/gta/gta.htm`

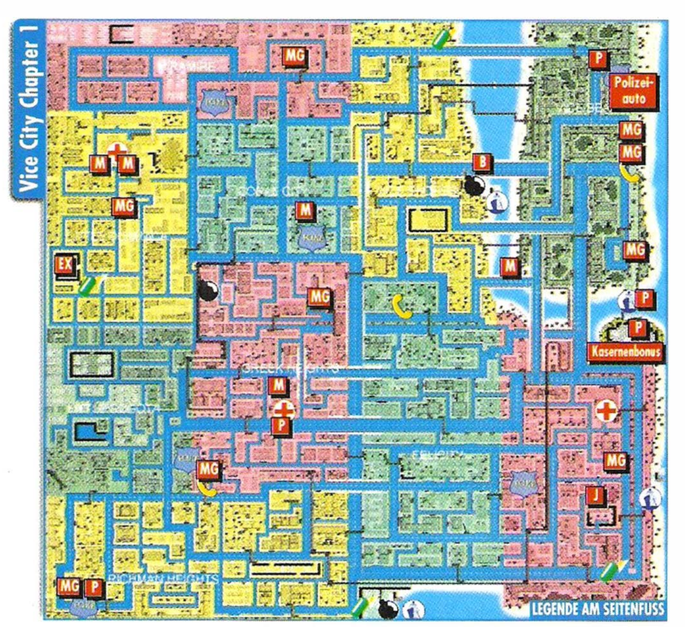
Die Städte

Auf den Karten sehen Sie viele der unzähligen Goodies eingezeichnet. Einige sind ziemlich schwer zu finden, deshalb noch einmal ein paar Tips zu den Städten:

1. Liberty-Chapter 1:
Auf der Insel South West Law Island finden Sie einen Multiplikator. Nehmen Sie das Suberbike und springen Sie auf die Insel.

2. Liberty-Chapter 2:
Auch hier ist ein Multiplikator auf der Insel zu finden. Außerdem gibt es zwei Panzer in North East Estoria.

3. Vice-Chapter 1:
Um diesen Level schnell zu bewältigen, können Sie zum Hospital in Greek Hights fahren und dort auf das Dach klettern. Da die Treppe sehr lang ist, nehmen Sie am besten ein Motorrad. Mit dem Bike ist es möglich, die Treppen zu erklimmen. Auf dem Dach finden Sie gleich zwei Multiplikatoren. Nun fahren Sie zur Army Base nach West Miramire. Mit dem Motorrad springen Sie in das Gelände hinein, dort gibt es dann einen Amok-Bonus, bei dem Sie den Panzer nehmen können. Die erschossenen Punkte sollten reichen, um die nötigen Punkte zu sammeln. Eine weitere Army Base befindet sich auf der kleinen Insel am Vice Beach. Um an diesen zu gelangen, müssen Sie jedoch erst die Kaserne von Rekruten säubern. Dafür erhalten Sie aber einen Kasernenbonus. In der Nähe des Hospitals in East Felicy steht ein grüner Penetrator. Bewegen Sie ihn nicht weg, sondern steigen Sie ein und geben Vollgas, um den Sprung zu schaffen. Bremsen Sie sofort nach der Landung.



4. Vice-Chapter 2:
Auf dem Dach des Krankenhauses in North East Banana Grove finden Sie einen Multiplikator und einen Flammenwerfer.

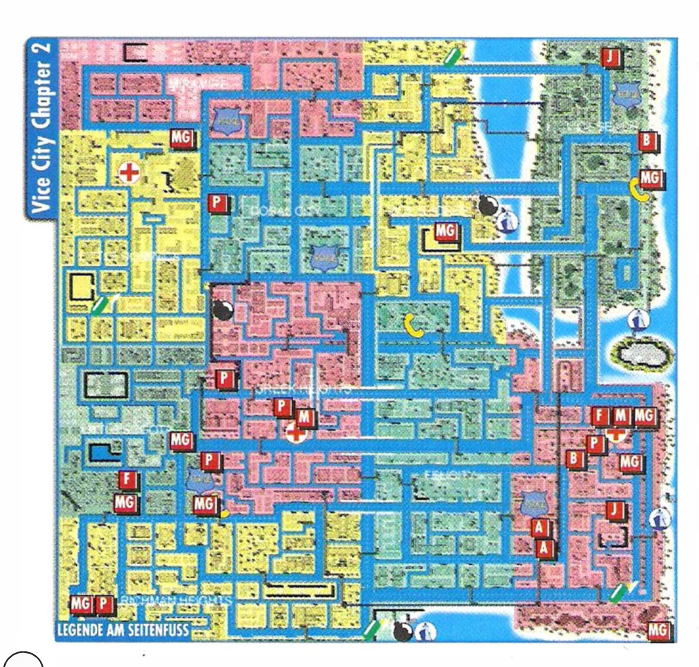
5. San Andreas-Chapter 1:
Multipliers finden Sie in North Richmann (folgen Sie einem langen Grasstreifen ganz am oberen Rand der Karte; der Multiplier befindet sich hinter einem Haus), in West Aye Valley am Fuße eines Hügels (Sie müssen durch einige Alleys gehen), in North East Woodside in einer Gasse und in South West Atlantic Heights in einem großen Hof etwas abseits von der Straße. In West Sailors Wharf finden Sie einen Panzer in einem großen Hof.



Am Strand in South West Vice Beach (Vice Chapter 1) können Sie Ihre Punkte verdoppeln.

LEGENDE: A = Amoklauf M = Multiplayer P = Panzerung J = Knastkarte B = Bestechungsgeschenk MG = Maschinengewehr SF = Schneller fahren EX = Extraleben





Die Waffen

1. Die Pistole eignet sich dazu, einfache Jobs zu erledigen. Wenn Sie nur einen Gegner hinraffen wollen, ist die Pistole eine gute Wahl.
2. Der Flammenwerfer hat nur eine sehr kurze Reichweite und sollte mit Vorsicht benutzt werden. Gehen Sie behutsam damit um, denn wenn Sie einen in der Nähe stehenden Wagen erwischen, gehen Sie häufig selbst in Flammen auf.
3. Der Raketenwerfer ist da noch gefährlicher. Schießen Sie nur auf Ziele in der Ferne, denn sonst sind Sie es, der in Gefahr ist. Nach ein, zwei Schüssen mit dem Flammenwerfer hören Sie schnell die Sirenen der Feuerwehr.
4. Das Maschinengewehr ist ideal, um Gangs auszulöschen oder ganze Straßenzüge menschenleer zu bekommen. Drehen Sie sich in der Mitte einer Straße im Kreis; während Sie schießen, fliehen die Fahrer der Autos in der Nähe aus den Karren, und Sie haben die freie Auswahl.

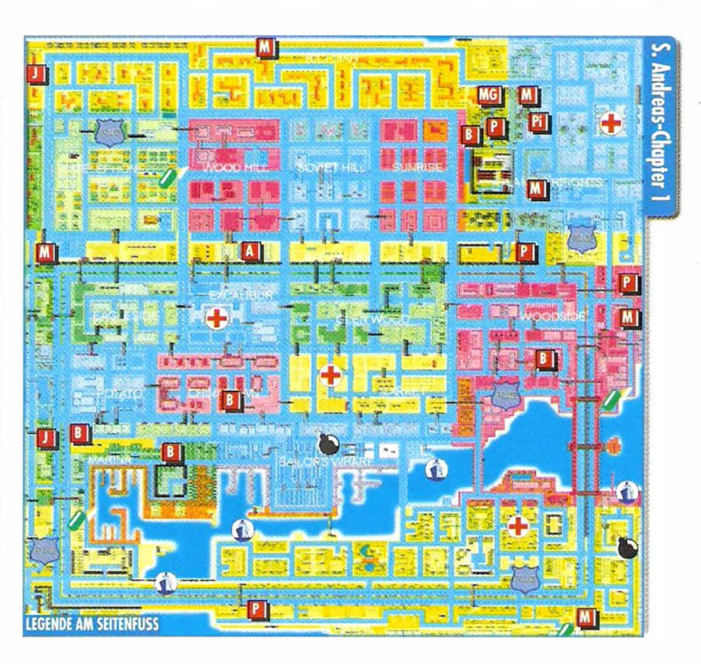
Einen weiteren Panzer gibt es rechts von der Brücke in Sunview. Gehen Sie durch den schmalen Eingang und betreten Sie die „unsichtbare" Brücke. Einen Raketen-Amoklauf finden Sie in North Sunrise.

6. San Andreas-Chapter 2:
Im Love-Mobil in West Woodside gibt es einen Amoklauf, ebenso in East Woodside in einem Bus unter einer Brücke. In North East Woodside finden Sie einen Raketen-Amoklauf, wenn Sie die Treppen hochgehen. Einen weiteren gibt es in North West Eagleside an der Ecke des Doppelhighways unter einem Baum und in South East Woodside, wenn Sie durch eine Verbindungstür einer Brücke gehen. Flammenwerfer-Amokläufe sind in South East Chinatown und in North Soviet Hill beheimatet. Außerdem gibt es zwei Panzer. Um an diese zu gelangen, müssen Sie zum unteren linken Rand der Karte fahren. Dort ist ein Superbike neben einer Rampe geparkt. Springen Sie und sammeln Sie die Info-Schilder ein, dann werden sich die Tore öffnen. Der erste Panzer ist in South West Sailors Wharf und der zweite (gehen Sie auch hier wie oben beschrieben vor) in South East Richman. In East Atlantic Heights (unter dem Krankenhaus) ist ein Monster Truck versteckt, den Sie erhalten können, wenn Sie bereits 3 Mio. Punkte haben.

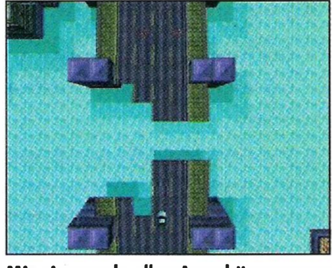

Bremsen Sie ab, wenn Sie auf einen Polizeiwagen zurasen! Bei einem Zusammenstoß werden Sie von den Cops gejagt.

Tips und Tricks zu den Karten

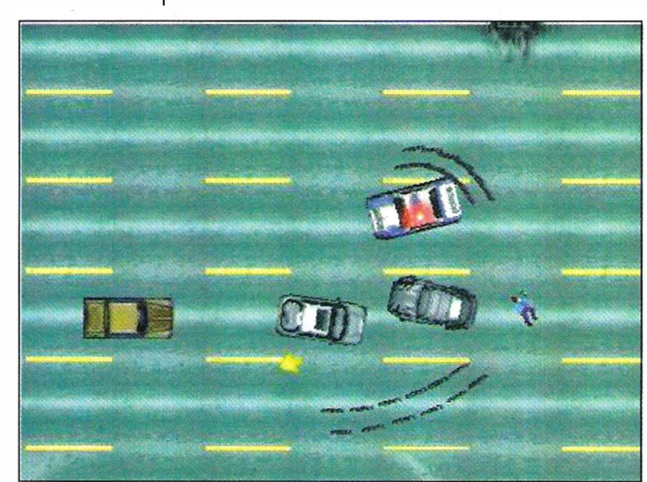
1. Stehlen Sie in Liberty City (Kapitel 2) ein Polizeiauto und fahren Sie in die kleine Army Base in North Fort Law. Nun können Sie den Panzer stehlen.
2. In San Andreas können Sie viele Dächer nur durch Sprünge (beispielsweise mit einem Superbike) erreichen.
3. Wenn ein Polizist aus seinem Auto steigt, um Sie zu verfolgen, schießen Sie auf seinen Wagen, damit die Flammen ihn erfassen.
4. Schießen Sie mit dem Raketenwerfer auf ein Gebäude, in dessen Nähe eine der religiösen Gruppen in Orange steht, um sie alle zu erledigen.
5. Kürzen Sie in Liberty City die Fahrwege ab, indem Sie über die noch nicht ganz fertige Brücke in Schelchberg springen. Achten Sie darauf, daß dies nur mit einem schnellen Wagen möglich ist. Außerdem müssen Sie die

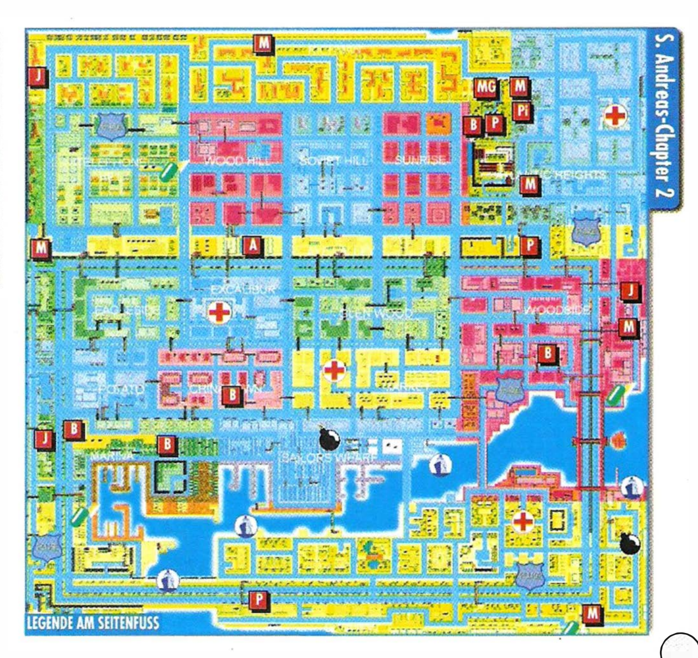


Straßensperren umfahren. Ist Ihnen das zu schwer, fahren Sie einmal hin und her und schieben Sie die Sperren beiseite, so daß Sie für den Rest des Levels freie Bahn auf der Brücke haben.


Mit einem schnellen Auto können Sie die Brücke in Liberty prima als Abkürzung benutzen.

6. Machen Sie eine riesige Straßensperre, bestehend aus Polizeiautos, und jagen Sie die Cop-Karossen in die Luft. Unzählige weitere Cops, Feuerwehrautos und Krankenwagen werden herbeikommen, und Sie können mit einer schönen Raketenschlacht unzählige Punkte einsacken.
7. Nervt Sie die Alarmanlage eines geklauten Autos? Steigen Sie einfach noch einmal aus und wieder ein, schon ist sie still.
8. Mit der Tab-Taste machen Sie als Fußgänger unanständige Geräusche, während Sie als Autofahrer hupen, was das Horn hergibt.
9. Wenn Sie auf einem Motorrad fahren, drücken Sie die Schußtaste (ohne Waffen in der Hand). Dann fallen Sie bei einer Kollision nicht vom Motorrad, sondern „laufen" herunter. Dies verschafft Ihnen wichtige Sekunden, die Sie ansonsten beim Aufstehen verlieren würden.
10. Kapern Sie einen Zug, ohne loszufahren. Steigen Sie wieder aus. Nun gehen einige Passagiere mit Ihnen raus. Schießen Sie in die Menge. Die Passagiere werden wie wild herumrennen, und die meisten gehen bei der Berührung mit den Elektrogleisen in die ewigen Jagdgründe.
11. Ein schneller Weg durch den ersten Level ist das Stehlen und Verkaufen einiger Autos am Brix-Dock. Wenn die Autoinsel voll ist, sprengen Sie sie in die Luft und laufen zum nahegelegenen Spray-Shop. Dann machen Sie alles noch einmal, bis Sie die erforderliche Summe auf dem Konto haben.
12. Im zweiten Level „Heist Almighty" finden Sie mehrere Panzer auf einer Insel. Sie kommen zur Insel, wenn Sie in Northwest Estoria durch den Park „joggen".
13. Sie können mit einem Panzer zu einem Spray-Shop fahren und ihn reparieren lassen.


Wenn Sie ein Polizeiauto stehlen wollen, geht das meist nicht ganz ohne Blutvergießen ab.



14. Eine interessante Entdeckung macht man, wenn man einige der Cops erledigt hat. Je mehr man vernichtet (rund 30 sind dazu schon nötig), desto länger dauert es, bis weitere Polizisten Sie suchen. Außerdem werden sogar die Straßensperren spärlicher und bestehen nur noch aus einem oder zwei Autos.
15. Viele Fäuste für ein Halleluja: Sie können den Anführer der religiösen Gruppen vertrimmen (auch mehrere Male), so daß sich die anderen Mitglieder Ihnen anschließen. Wenn Sie Ihrerseits jemanden schlagen, prügeln diese sogar mit auf ihn ein.

Thorsten Seiffert ■

Die Cheats

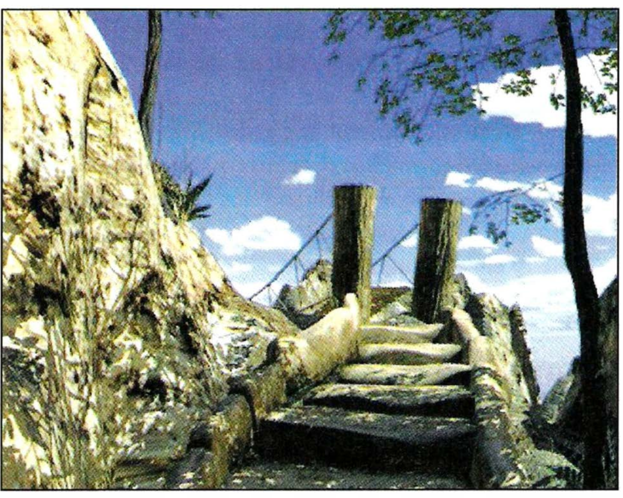
1. Auch bei GTA gibt es Cheats ohne Ende. Wollen Sie sofort Zugriff auf alle Levels haben, müssen Sie als Spielernamen **ITSGALLUS** eingeben.
2. Die Polizisten beseitigen Sie durch die Namenseingabe von **IAMTHELAW**, während **SUCKMYROCKET** Ihnen alle Waffen, Schilde und eine Gefängniskarte heranschafft – damit sollten alle Probleme gelöst sein.
3. **ITCOULDBEYOU** verschafft Ihnen 999.999.999 Punkte.
4. **ITSTANTRUM** setzt Ihre Leben auf „unendlich".
5. **BUCKFAST** verhilft Ihnen dazu, daß Sie im Spiel beim Drücken der *-Taste auf dem Zahlenblock alle Waffen und beim zweiten Druck maximale Kugelladung erhalten.
6. **PORKCHARSUI** schaltet den Debug-Modus ein. Mit K und L zoomen Sie dann im Spiel, C gibt Ihnen die Koordinaten, und mit D machen Sie einen Screenshot.
7. **HATEMACHINE** vergrößert die Punktwerte, Sie erhalten einen zehnfachen Multiplikator.
8. Sie können auch mehrere Cheats auf einmal verwenden. Aktivieren Sie einen Cheat, spielen Sie eine kurze Weile und starten Sie dann das laufende Spiel mit einem neuen Cheat neu, dann haben Sie beide gleichzeitig.
9. Die Cheats **„Buckfast"**, **„itstantrum"** und **„itsgallus"** bleiben auch bei Beendigung des Spiels aktiv. Die anderen müssen Sie immer wieder neu eingeben.

LEGENDE: A = Amoklauf M = Multiplayer P = Panzerung J = Knastkarte B = Bestechungsgeschenk MG = Maschinengewehr SF = Schneller fahren EX = Extraleben

Komplettlösung

Riven

Die Fortsetzung zu Myst beschäftigt derzeit die Grafik-Ästheten unter den Adventure-Fans. Wir helfen ihnen mit unserer Komplettlösung auf die Sprünge.



Photorealistische Render-Grafiken erwarten den Riven-Spieler.

Allgemeines

1. Einen Großteil der Faszination *Rivens* macht das Erkunden geheimnisvoller Landschaften und das Austüfteln vertrackter Mechanismen aus. Wir stellen Ihnen deshalb im Rahmen dieses Textes zwar alle Hinweise zur Verfügung, die Sie zur Lösung des Spiels benötigen, weniger essentielle Dinge überlassen wir aber Ihnen und Ihrem Spieltrieb.
2. Das meist unerläßliche Abspeichern von Spielständen können Sie bei *Riven* frei nach Lust und Laune durchführen. Weder kann Ihr Charakter das Zeitliche segnen, noch sind verheerende Bugs zu befürchten.
3. Lesen Sie sich sämtliche Schriftquellen bis auf die letzte Seite durch; denn diese verdichten nicht nur die Atmosphäre merklich, in ihnen liegen außerdem die besten Hinweise verborgen.

Zu Beginn

1. Wenden Sie sich im Anschluß an den Vorspann sofort nach rechts und laufen Sie die Felstreppe hinauf. Zu Ihrer Linken befindet sich eine güldene Halle, die Sie im Moment nicht betreten müssen. Jedoch müssen Sie den massiven Knopf an der Eingangspforte viermal drücken: Er läßt die Halle schrittweise rotieren.
2. Machen Sie eine Kehrtwendung, steigen Sie über die Treppe nach links auf ein Felsplateau hinab und richten Sie Ihren Blick auf das verschlossene Gatter dort: Eine große Spalte zum Boden ermöglicht Ihnen den Zutritt.
3. Durchqueren Sie geradewegs die Höhle und anschließend die güldene Halle. Am anderen Ende des Weges befindet sich ein dampfendes Rohr, welches Sie per Hebelzug verschließen können.
4. Drehen Sie sich um und gehen Sie wieder auf die Halle zu. Links der Tür ist ein breiter Hebel angebracht, den es jetzt umzulegen gilt.
5. Zurück an der Eingangspforte drücken Sie den Rotationsknopf weitere vier Male, schreiten durch die Halle auf eine versiegelte Tür zu und drehen sich – innerhalb der Felsnische – um die eigene Achse. Wie in der Höhle zuvor betätigen Sie auch hier den breiten Hebel auf der linken Seite des Durchgangs.
6. Wenn Sie danach den Rotationsknopf zweifach drücken, eröffnet dies den Weg zum Stromkraftwerk der Inselgruppe. Folgen Sie dem vorgegebenen Pfad einfach durch das Gebäude, bis Sie wieder an die frische Luft gelangen, wo erneut zwei Schalter zu verstellen sind: Der erste ist auf einer Art Steg linker Hand plaziert, der zweite am Ende der Sackgasse.
7. Zum Abschluß dieser Sequenz drücken Sie den bewährten Knopf dreimal und wenden sich der Brücke in Ihrem Rücken zu.

Der Weg zum Laboratorium

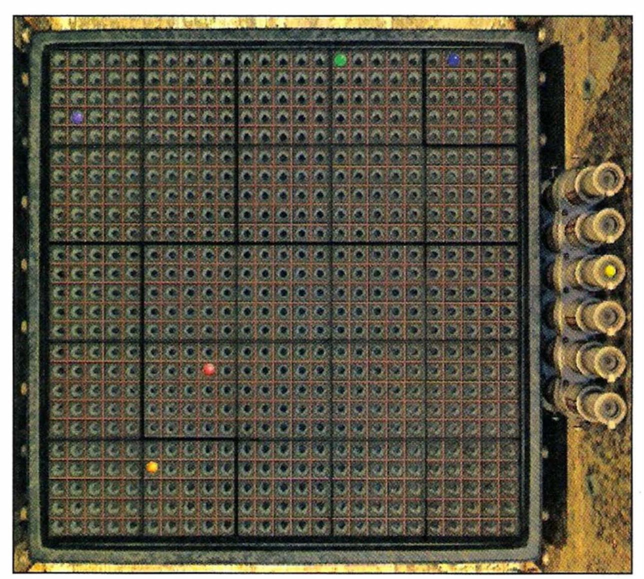
1. Schreiten Sie den Höhlengang ein kurzes Stück entlang, bis Sie durch die erste Tür zu Ihrer Linken einen engen Thronraum betreten können. Neben einem der zwei hier angebrachten Überwachungs-Monitore lädt ein Hebel zum Hantieren ein...
2. Alsdann verlassen Sie den Raum wieder, folgen dem Gang weiter ins Innere der Höhle und stoßen durch eine getarnte Türe schließlich auf einen prachtvollen Saal. Den Prunk mit Verachtung strafend, streben Sie sogleich nach rechts und steuern schnurstracks auf ein kleines Podest zu. Hier drücken Sie den blauen Knopf und warten ein paar Sekunden.
3. Besteigen Sie das Transport-Shuttle, drehen Sie den Steuerhebel rechts herum, und stellen Sie den Schubregler auf volle Kraft.
4. Haben Sie als Zwischenstation die Waldinsel erreicht, verlassen Sie das Gefährt und gehen auf einen klaffenden Riß in der Felswand zu. Von hier aus kraxeln Sie die Treppe nach oben, bis Sie sich vor einem verworrenen System aus Trampelpfaden wiederfinden.
5. Halten Sie sich hier strikt rechts. Dann werden Sie – nachdem Sie an einem vereinsamten Beil vorbeigekommen sind – auf einen Minenschacht treffen, in dem eine fahrtüchtige Lore für Sie bereitsteht. Hebel ziehen!

Das Laboratorium

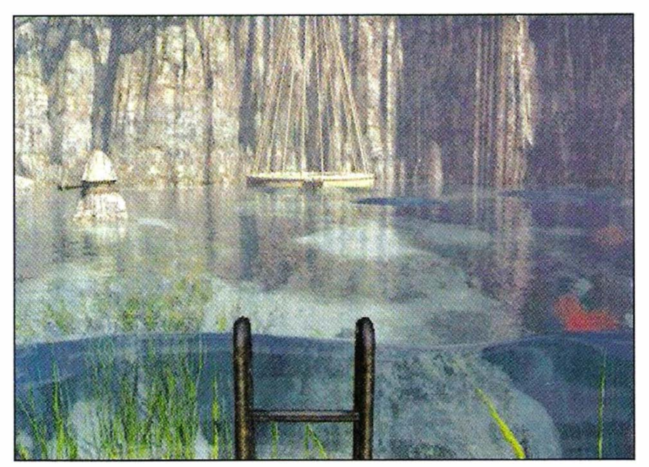
1. Verlassen Sie die Shuttle-Plattform über die Leiter an der Frontseite, laufen Sie Richtung Steg und folgen Sie diesem direkt zur Mitte des Sees. Am hiesigen Röhrenknotenpunkt können Sie per Hebel den unterschiedlichen Gebäuden Energie zuführen – schauen Sie einfach, welche Leitung unter Wasser zu welchem Komplex führt.
2. Stellen Sie den Hebel zunächst auf die mittlere Position und gehen Sie zum Rondell am Strand. Da dessen Eingangstür

verschlossen ist, laufen Sie auf dem schmalen Gerüst um das Gebäude herum. Drehen Sie an dem Rad, um das Wasser abfließen zu lassen, und stellen Sie anschließend den Hebel zu Ihrer Linken auf das zweite Rohr ein. Der somit aktivierte Schalter neben dem Sichtfenster läßt das Laufgitter nach oben fahren, während der Hebel rechts im Vordergrund die Heizautomatik ausschaltet. Die genaue Abfolge ist ohne Belang.

3. Betreten Sie nun das Rondell, klettern Sie in den Rundschacht hinab und laufen Sie im Dunkeln tüchtig weiter geradeaus. Irgendwann werden Sie an einem Abhang herauskommen, den Sie ein Stück hinunterklettern, um auf dem dort verlaufenden Pfad wiederum aufwärts zu marschieren.
4. Machen Sie vor der bald erscheinenden Flügeltüre halt und blicken Sie zu Boden. Entfernen Sie den Deckel, steigen Sie die Sprossen nach unten und begeben Sie sich zurück auf den Steg: An diesem Punkt muß der Hebel auf das rechte Rohr zeigen.
5. Wieder vor der Flügeltüre stehend, öffnen Sie diese und gehen bis zum Ende des Weges, wo eine Apparatur angebracht ist, die sich bald als Froschfalle entpuppen wird. Öffnen Sie sie, legen Sie einen Köder aus der kleinen Schüssel hinein und lassen Sie die Kugel (geöffnet) via Hebel nach unten gleiten.
6. Verschließen Sie die Flügeltür von innen und wandern Sie den schmalen Gang nach rechts, bis Sie an dessen Rand einen Hebel ausmachen. Dieser deaktiviert den Ventilator über der Froschfalle.
7. Angesichts der nun kaum mehr gefährlichen Ventilatorblätter ist es Ihnen möglich, durch den Lüftungsschacht in Ghens Labor zu gelangen. Vorher können Sie den gefangenen Frosch nach oben holen – er wird jedoch entfleuchen.
8. Stöbern Sie in Ghens Buch, um eine fünfstellige Symbolkombination zu finden. Die kryptischen Zeichen stellen eine Zahlenreihe dar, deren Zusammenstellung sich von Spiel zu Spiel ändert. Dechiffrieren Sie den Code und notieren Sie das Ergebnis, um es später griffbereit zu haben (siehe Extrakasten).



Jede der Murmeln steht für eine der fünf Inseln. Nur wenn das Brett wie hier abgebildet belegt wird, kommen Sie voran.

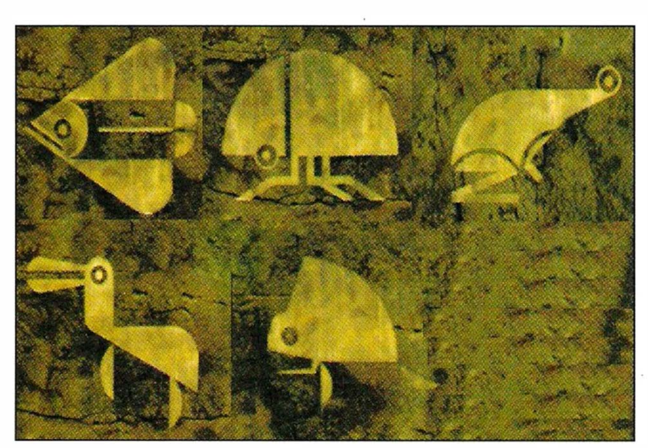


Wenn Sie die Leiter hinabsteigen, erreichen Sie ein Unterwasser-Shuttle, mit dem Sie andere Teile der Riven-Welt ansteuern.

9. Verlassen Sie das Labor durch die Türe, vor der eine schmale Säule mit einem blauen Knopf steht – aber drücken Sie den Knopf nicht!

Der Weg zu Ghens Haus

1. Wenden Sie sich nach rechts und eilen Sie über Stock und Stein zum Stromkraftwerk. Die hochgezogene Brücke läßt sich leicht per Hebel begehbar machen.
2. Laufen Sie den Weg im Inneren des Kraftwerkes weiter, schließen Sie die nahende Kluft mit einem kräftigen Schwung an dem großen Rad und biegen Sie sogleich links ab. Setzen Sie jedoch keinen Fuß auf die Brücke. Funktionieren Sie sie stattdessen mit Hilfe des rechten Hebels zu einer Treppe um – zu erreichen ist diese allerdings nur von der anderen Seite!
3. Gehen Sie also über die soeben geschlossene Kluft wieder zurück und nehmen Sie die erste Abzweigung nach rechts, wo eine unvollständige Brücke das Vorankommen merklich erschwert. Um hier Abhilfe zu schaffen, drehen Sie sich um und drücken den unscheinbaren Knopf in der Wand.
4. Die folgende Tür wird anhand des einzigen Hebels im Umkreis geöffnet. Durchschreiten Sie anschließend einmal mehr die güldene Halle und drehen Sie das Karussell zweimal im Kreis.
5. Endlich können Sie die kurz zuvor errichtete Treppe emporsteigen und gelangen somit zu einem quadratischen Brett, auf welchem fünf Murmeln dergestalt positioniert werden müssen, daß sie die verschiedenen Inseln repräsentieren (siehe Screenshot!).
6. Treten Sie von dem Brett zurück, finden Sie den bronzenen Kasten an der Wand und betätigen Sie den Hebel, ebenso auch den kurz darauf erscheinenden, weißen Knopf. Ein stampfendes Geräusch kündet vom Erfolg der Aktion.
7. Suchen Sie erneut den Rotationsknopf auf. Diesmal müssen Sie den Mechanismus dreifach aktivieren, um zurück in das Kraftwerk zu kommen. Halten Sie sich links und gehen Sie den schon zuvor erkundeten Weg auch im Freien weiter, bis der kurze Tunnel ins Bild rückt. An seinem Eingang befindet sich ein Knopf in der rechten Wand, den Sie drücken sollten: Ein geheimer Aufzug setzt sich dadurch in Bewegung.



Von links nach rechts sehen Sie hier die korrekte Reihenfolge für dieses Runen-Rätsel, das Sie in einem Raum im Gefängnis erwartet.

8. Erklimmen Sie die Stufen bis zu einer schwungvoll rotierenden Kuppel und schauen Sie durch das Teleskop-ähnliche Gerät. Sobald hier ein goldenes Symbol ins Blickfeld rückt, gilt es, reaktionsschnell den Drücker am oberen Bildschirmrand zu benutzen. Wenn Ihnen dies nicht gelingt, bearbeiten Sie den Knopf einfach schnell und ohne Unterlaß – das hat den gleichen Effekt.
9. Hat sich die Kuppel geöffnet, kramen Sie die Zahlenkombination aus Ghens Labor hervor. Die Zahlenleiste reicht von Null bis 25 – stellen Sie die fünf Regler entsprechend ein: die höchste Zahl ganz rechts, die niedrigste ganz links.
10. Schlagen Sie im Inneren der Kuppel das Buch auf, betrachten Sie kurz die Animation, und klicken Sie schließlich auf ihr Zentrum. Im Käfig drücken Sie sodann den einzig vorhandenen Knopf, lassen Ghens Vortrag über sich ergehen und klicken zuletzt jenes Buch an, das mit den meisten Kästchen ausgezeichnet ist: Es führt zur Waldinsel.

Die Waldinsel

1. Weichen Sie einen Schritt von dem Buch zurück, betätigen Sie den dunklen Knopf rechts unten, und verlassen Sie die Kuppel.
2. Nach links gewandt, erreichen Sie einen märchenhaften Turm, wo Sie auf dem Stuhl mit den zwei Hebeln Platz nehmen. Machen Sie sich die Hebel in folgender Reihenfolge zunutze: links, rechts, links.
3. Gehen Sie den eben beschrittenen Weg zurück, an der Kuppel vorbei, und Sie gelangen zu einem Baum. Betreten Sie den Fahrstuhl in seinem Inneren und setzen Sie ihn per Hebel in Bewegung. Steigen Sie nach kurzer Fahrt wieder aus und bedienen Sie den Schalter linker Hand (nicht den blauen Knopf), um den Ausgang zu öffnen.
4. Laufen Sie geradeaus, bis Sie ein Mädchen treffen. Folgen Sie diesem, halten Sie sich stets rechts, und gehen Sie den Weg bis in das Dorf der Eingeborenen weiter. Steigen Sie hier über sämtliche Leitern immer weiter nach oben. Gelegentlich werden Sie auf ein verrostetes U-Boot treffen, welches mit Hilfe des Hebels nebenan zu Wasser gelassen wird.
5. Steigen Sie den ganzen langen Weg wieder hinab, laufen Sie immer geradeaus, und halten Sie sich im Zweifelsfall erneut rechts: So kommen Sie – über eine Hängebrücke und an ein paar seltsamen Tieren vorbei – schließlich zum Anlegeplatz des kleinen Bootes.
6. Drei Hebel genügen dem Aushilfskapitän: einer zum Wenden, einer für den Richtungsentscheid und einer zur Schubregulierung.
7. Der erste Teil der für Sie entscheidenden Route sieht aus wie folgt: wenden, vorwärts fahren, nach rechts abbiegen, aussteigen!
8. Erklimmen Sie die Sprossen in der Felswand, betreten Sie den kleinen Raum am Ende des Aufstiegs und justieren Sie sämtliche Hebel auf die obere Position.
9. Anschließend kann die Unterwasserfahrt ihren Lauf nehmen: wenden, vorwärts fahren, wenden, nach links abbiegen, aussteigen!
10. Laufen Sie geradewegs in das Pyramidengerüst, suchen Sie das dünne Seil in der Nähe der Felswand und ziehen Sie daran. Ein Trapez wird erscheinen und Sie himmelwärts befördern.

Das Gefängnis

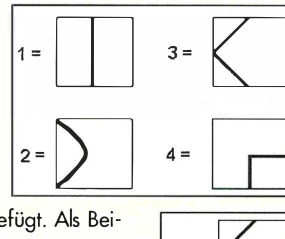
1. Laufen Sie nach rechts, um das Rad in der Felswand zu drehen. Sofort danach springt das Gitter zu dem Gefängnis auf und läßt Sie eintreten. Klappen Sie in der Zelle den Abflußdeckel nach oben und ziehen Sie an dem Griff im Dreckwasser.
2. Treten Sie durch das Loch in der Mauer und gehen Sie im Finsteren voran, bis Sie sich in einer Grotte wiederfinden. An der linken Felswand ist eine Lampe angebracht, die sich schon durch eine simple Berührung mit der Hand entzündet. Wenn Sie sich jetzt umdrehen, stellen Sie fest, daß auch in dem dunklen Tunnel derartige Lichtquellen zu finden sind. Laufen Sie also langsam zurück, indem Sie nach jedem Schritt eine weitere Lampe ertasten.
3. Ist der gesamte Tunnel erleuchtet, erspähen Sie eine versteckte Tür, durch welche Sie in einen Raum mit ringsum errichteten Steintafeln gelangen. Diese sogenannten Runen müssen

Das Zahlensystem

Das *Riven*'sche Zahlensystem funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip wie das römische. Nur, daß die Symbole, die den Wert beschreiben, nicht zwischen zwei horizontale Linien geklemmt werden, sondern in ein Quadrat.

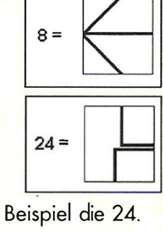
Das Ganze basiert auf vier ursprünglichen Zeichen:

Um die Zahl 5 darzustellen, wird das Einser-Kästchen quergestellt bzw. um 90 Grad nach links gedreht (zum Zeichen dafür, daß es mit Fünf multipliziert wurde). Für die Zahlen 6 bis 9 werden die Ursprungszeichen schlicht dem Symbol hinzugefügt. Als Beispiel die Acht:



Entsprechend wird mit den höheren Ziffern verfahren. Für die Zahlen 10 bis 14 wird das Quadrat für die Zwei um 90 Grad nach links gedreht, für die Zahlen 15 bis 19 das Dreier-Kästchen, und für die Zahlen 20 bis 24 muß das Symbol Vier für den Linksschwenk herhalten. Als Beispiel die 24.

8 =



gemäß den auf den Inseln verteilten Runen-Kugeln gedrückt werden (siehe Screenshot!).

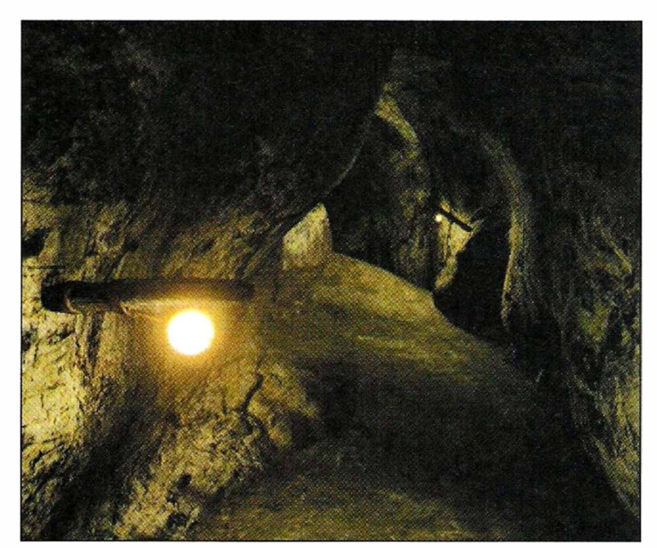
4. Im direkten Anschluß hieran gilt es für Sie nur noch, das erschienene Buch zu betrachten und anzuklicken!

Die Widerstandskämpfer

1. Drehen Sie sich um und laufen Sie in die Höhle hinein. Kaum haben Sie das Buch erreicht, trifft Sie ein Betäubungspfeil...
2. Verlassen Sie die gemütlichen Räumlichkeiten nicht, bis eine Eingeborene auf den Plan tritt, um Sie mit weiteren Büchern auszustatten.
3. Wenn Sie die Lektüre auf dem Tisch unter die Lupe nehmen, erscheint dieselbe Frau erneut – mit noch einem Wälzer, der Sie zurück in die Runen-Höhle teleportiert.
4. Verlassen Sie die Höhle durch den Tunnel, ziehen Sie den Griff am Boden nach oben und zwängen Sie sich durch die Mauer zurück ins Gefängnis. Im Freien gehen Sie nach rechts immer die Treppen entlang, bis Sie Ihre Füße per Leiter wieder auf bekanntes Terrain setzen können. Anstatt nun den Weg zum Dorf einzuschlagen, steuern Sie in die entgegengesetzte Richtung. Laufen Sie immer geradeaus, bis Sie den Schacht mit der Lore wiedererkennen. Auf geht's Richtung Laboratorium!
5. Eilen Sie zurück zur Flügeltüre, schließen Sie wieder hinter sich ab und steigen Sie links die Treppen zu einer weiteren rotierenden Kuppel hinunter. Machen Sie die Tür dieses Raumes ebenfalls hinter sich zu und begeben Sie sich in den so ausfindig gemachten Geheimraum. Wie man das Teleskop bedient, dürfte inzwischen ja bekannt sein: goldenes Zeichen, Knopf drücken!
6. Für diese Kuppel gilt der identische Zahlen-Code wie bei Ghens Haus. Und genau dorthin werden Sie im folgenden auch transportiert.

Die finale Konfrontation

1. Sobald Ghen sein Lamento beendet hat und Ihnen das Gefängnisbuch unwissend vor die Nase hält, klicken Sie es kurzerhand an – schon sitzt der Kerl für immer und ewig im Kerker.



Zwar ist im Dunkeln gut munkeln. Aber im Hellen findet man derart gut getarnte Türen nun mal wesentlich schneller...



Mystisch anmutende Bauwerke findet man in Riven zuhauf – ihre eigentliche Bedeutung erschließt sich erst nach und nach.

2. Eine Luke im Boden führt in Ghens Schlafgemächer. Das einzig interessante hier unten ist allerdings die kleine Silberkugel auf dem Nachttisch. Fassen Sie sie an, um eine Klangkombination zu vernehmen. Diese kann höchstens aus drei unterschiedlichen Tönen bestehen. Es sollte also nicht sonderlich schwerfallen, sich die Reihenfolge zu notieren.
3. Steigen Sie wieder hinauf in den Hauptraum und suchen Sie den Hebel vor einem der großen Fenster. Durch diesen wird nämlich der lästige Käfig im Zentrum des Raumes entfernt.
4. Das mit nur einem Kästchen markierte Buch bringt Sie alsbald zur Gefängnisinsel, wo Katharina auf ihre Erlösung hofft.
5. Und so geht die Befreiung vonstatten: Betreten Sie den Kerkerturm und sehen Sie sich um. An der Wand sind drei Knöpfe und darüber ein kleiner Schalter angebracht. Die Knöpfe lösen jeweils einen Ton aus. Spielen Sie dementsprechend die Melodie aus Ghens Gemächern einfach nach und betätigen Sie den Schalter. Anschließend können Sie den Fahrstuhl mit dem von der Decke baumelnden Seil in Bewegung setzen.
6. Hat Katharina Ihnen gedankt, müssen Sie nur noch zurück zum Ausgangspunkt des Spiels finden. Und zu Ihrem Glück: In Ghens Haus führt das mit fünf Kästchen markierte Buch zu der passenden Insel.
7. Rufen Sie durch Knopfdruck den Lift, betreten Sie ihn und fahren Sie nach nochmaligem Drücken aufwärts. Der Weg zurück ist offen, wenn Sie die vor einiger Zeit hochgefahrene Brücke wieder absenken...
8. Steigen Sie die Felstreppe vom Anfang hinunter, laufen Sie an Ihrem Startpunkt vorbei und halten Sie vor dem großen Teleskop inne.
9. Die Kombination für den verschlossenen Schacht finden Sie in Katharinas Tagebuch – sie ist nach dem selben System verschlüsselt wie Ghens Codes.
10. Lösen Sie links unten die Halteklammern der Apparatur, legen Sie dann den rechten Hebel um und drücken Sie den Knopf immer wieder – der Abspann folgt...

Daniel Ch. Kreiss ■

Allgemeine Spieletips

Red Baron 2

Ein Profi-Pilot nimmt Sie im virtuellen Cockpit seines Red Baron 2-Doppeldeckers mit und zeigt Ihnen, wie Sie selbst die abgebrühtesten Flugasse vom Himmel holen und die haarsträubendsten Dogfights überleben. Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis finden auf insgesamt vier Seiten fundierte Informationen zu sämtlichen Missionen der kürzlich erschienenen Parade-Flugsimulation aus dem Hause Sierra.



Einstellungen

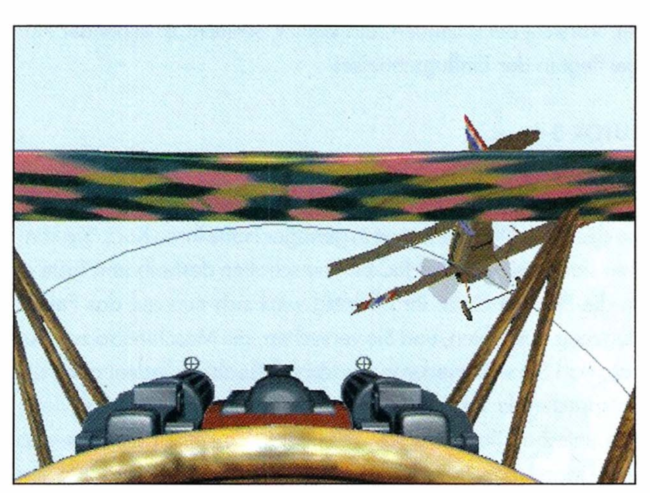
1. Die folgenden Tips + Tricks wurden mit der US-Version, aktualisiert mit dem Beta Patch vom 2.1.1998 (V. 1.002), „erflogen". Das Programm beinhaltet in dieser Version noch einige Grafikbugs und läßt sich gelegentlich nicht kontrolliert beenden.
2. Die Realismus-Einstellungen sollten Sie für einen problemlosen Einstieg wie folgt vornehmen: Vulnerability, G-Force, Collision, Sun Glare, Gun Jams einschalten, Ordnance und Fuel auf „limited" setzen, die Instrumente auf „Balanced", den Skill-Regler für die Feindflugzeuge in etwa zwei Drittel nach rechts schieben und das „authentische" Flugmodell wählen (die Flugzeuge verhalten sich dadurch keineswegs authentisch; sie verzeihen fast alle Fehler).
3. Verfügen Sie über einen fixen Rechenknecht (P200 aufwärts), dürfen Sie alle Grafikdetails außer den Prop-Animationen anschalten, letztere werden in der KP7- und KP9-Sicht fehlerhaft dargestellt.
4. Die Missionsnachbesprechungen sind oft fehlerhaft und geben nicht den tatsächlichen Kampfverlauf wieder.
5. Die Erklärungen für die kursiv angeführten Begriffe finden Sie im Glossar.

Allgemeine Flugtips

1. Im Gegensatz zum problemlosen Start erfordert die Landung etwas Geschick. Nehmen Sie bereits in größerer Entfernung von Ihrem Flugfeld Gas weg und gehen Sie tiefer. Fliegen Sie möglichst flach und mit geringer Geschwindigkeit (maximal 60 Knoten) an. Halten Sie die Flugzeugnase hoch (Die Maschinen werden umso buglastiger, je langsamer Sie fliegen!).

Flak-Probleme

Die feindliche Flak schießt sehr oft genau und macht Ihnen das Pilotenleben sehr schwer. Sie können die Wirksamkeit der Flak verringern, wenn Sie die Datei groundf.ini im Programmverzeichnis editieren. Vermindern Sie die numerischen Werte in dieser Datei. Wenn Sie sich im Wirkungsbereich der Geschütze befinden, sollten Sie dennoch ständig leichte Schlangenlinien fliegen.



Hier wurde einem Franzosen die linke Tragfläche beschädigt.

Schalten Sie eventuell noch in der Luft den Motor aus, um die Geschwindigkeit zu verringern. Beachten Sie, daß Sie, sobald Sie rollen, nicht mehr steuern können; halten Sie sich deshalb von Gebäuden fern!

2. Sollten Sie einen analogen Gashebel besitzen, beachten Sie bitte, daß der Motor sehr träge reagiert. Alle Maschinen neigen durch die Rotationskräfte des Motors dazu, in eine bestimmte Richtung (Drehrichtung des Propellers) zu ziehen. Sie müssen bei geringen Geschwindigkeiten deshalb leicht korrigieren.
3. Sollten Sie Ruderpedale besitzen, so können Sie im Kurvenflug damit wesentlich engere Kurvenradien fliegen. Außerdem wird natürlich die *Rollrate* beschleunigt. Sollten Sie keine analogen Steuerungshilfen (Joystick, Gashebel, Ruderpedale) besitzen, ist es ratsam, bei den Realismuseinstellungen den Schwierigkeitsgrad zu vermindern.

Die Einführungsmissionen

Anhand der Kampagnen-Missionen werden Ihnen nun exemplarisch die Flugzeugtypen nähergebracht. Da sich die Missionstypen im weiteren Spielverlauf nicht wesentlich unterscheiden (lediglich mehr Gegner sind zu erwarten), können Sie die erlernten Manöver ohne weiteres später immer wieder anbringen, um zum Erfolg zu kommen.

TUTOR 1

Flugzeug: Nieuport28 **Flugdauer:** ca. 5 Minuten

Bei dieser Mission, die eigentlich als *CAP*-Mission aufgeführt ist, handelt es sich um einen kurzen Spazierflug, der dazu dient, Sie mit grundlegenden Dingen wie Start und Landung vertraut zu machen. Sie starten nach Osten, nehmen Kurs auf die im Norden gelegene Brücke, umrunden diese und fliegen zurück zu Ihrem Flugfeld. Nach erfolgreicher Landung dürfen Sie sich über rund 20.000 Punkte freuen.

TUTOR 2

Flugzeug: SpadXIII **Flugzeit:** ca. 10 Minuten

Diese Mission ähnelt der Tutor 1; Sie haben hier jedoch insgesamt drei Wegpunkte (Truppenstellung, Bahnhof und Fabrik) zu patrouillieren. Navigieren Sie anhand Ihres Kompasses und gelegentlicher Blicke auf die Missionskarte (mit Taste KP0 aufrufen), oder benutzen Sie den Autopiloten mit Navigationsfunktion (ALT A). Vorsicht beim Landen: Ein kleiner, schlecht zu sehender Hügel liegt in der Einflugschneise!

TUTOR 3

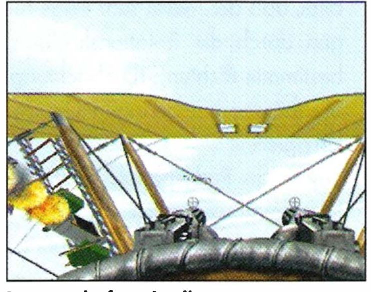
Flugzeug: SpadXIII **Flugzeit:** 1 bis 10 Minuten

Hierbei werden Sie erstmals einem Feindflugzeug begegnen. Eine deutsche Albatros kreuzt in geringer Höhe Ihren Kurs. Sie können sie visuell nicht entdecken und schalten deshalb (mit Taste e) in die *Padlock*-Sicht. Ihr Blickfeld wird sich nun auf das Feindflugzeug ausrichten, und Sie versuchen, die Maschine so zu steuern, daß Sie sich wieder in der Vorwärtssicht befinden, ohne die entsprechende Taste (KP8) zu betätigen. Da sich das Ziel deutlich unterhalb Ihres Flugzeuges befindet, nehmen Sie Gas weg und fliegen eine weite Kurve, um sich hinter dem Feindflugzeug zu positionieren. Sobald sich die Maschine vor Ihnen befindet und den Bereich zwischen Ihren beiden Maschinengewehren vollständig ausfüllt, gelangen Sie nun mit einer großzügig bemessenen Maschinengewehrgarbe zu Ihrem ersten Luftsieg. Die beste Zielsicht ist die „Bild hoch"-Sicht, natürlich nur, wenn Sie in der 6 Uhr-Position des Feindflugzeuges sind.

TUTOR 4

Flugzeug: Fokker Dr. I

Flugzeit: 1 bis 10 Min.



Die Ansicht für schnelle Kurven!

Diese Mission gleicht Tutor 3; Sie fliegen jedoch einen deutschen Dreidecker und bekämpfen eine Airo D.H.2. Diese englische Maschine ist sehr wendig, und Sie haben deshalb die Möglichkeit, etwas Kurvenkampf zu üben. Sollten Sie die Feindmaschine aus der Sicht verlieren, benutzen Sie einfach wieder die *Padlock*-Sicht, um sich hinter ihr zu positionieren.

TUTOR 5

Flugzeug: Nieuport 24 **Flugzeit:** ca. 5 Minuten

Ihre Aufgabe ist es, einen deutschen Beobachtungsballon abzuschießen. Sie navigieren anhand der Missionkarte und dem Kompaß und sehen nach kurzer Zeit den Ballon vor sich auftauchen. Über der von Granattrichtern zernarbten Front werden Sie von deutscher Flak herzlich begrüßt. Zerstören Sie den Ballon unbedingt im ersten Anflug, da die Flak recht genau schießt und Sie sonst mit großer Wahrscheinlichkeit abgeschossen werden.

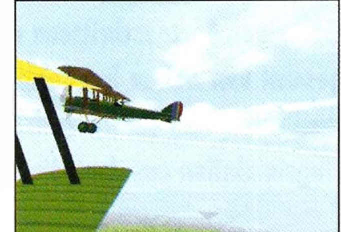
TUTOR 6

Flugzeug: Sopwith Camel **Flugzeit:** ca. 10 Minuten

Bei dieser Mission ist eine Fabrik vor einem deutschen Bomberangriff zu schützen. Sie beginnen in der Luft und bemerken mit Schrecken, daß die Camel stark nach rechts zieht und sehr hecklastig ist. Kreisen Sie so lange über der Fabrik, bis die Luftschutzsirenen die Ankunft der Bomber ankündigen. Schalten Sie mit der Taste „e" in die „Feind-*Padlock*-Sicht" und kurven Sie hinter die Bomber. VORSICHT! Die Bomber haben einen nach hinten feuernden Maschinengewehrschützen an Bord. Fliegen Sie also etwas tiefer und zielen Sie auf den Rumpf. Schießen Sie nur kurze Feuerstöße, da die Maschinengewehre zu Ladehemmungen neigen.

TUTOR 7

Flugzeug: S.E. 5a (mit Flügelmann) plus zwei Bomber **Flugzeit:** ca. 20 Minuten



Flakfeuern weichen Sie durch stetige Kurskorrekturen aus.



Sie fliegen zusammen mit Ihrem Flügelmann eine Begleiteskorte für zwei englische Bomber. Sie beginnen in der Luft und können durch wiederholtes Drücken der Taste „n" alle freundlichen Maschinen in die *Padlock*-Sicht schalten. Schließen Sie zu den Bombern auf und begleiten Sie sie auf ihrem Flug ins Zielgebiet. Beim Überfliegen der Front werden Sie von starkem Flakfeuer begrüßt, welches Sie während des Fluges auf der feindlichen Seite der Front ständig gefährdet. Schalten Sie den Kampfmodus-Autopiloten ein (STRG A), und Sie können sehen, wie der Autopilot versucht, durch wellenförmiges Fliegen von Schlangenlinien dem Flakfeuer auszuweichen. Setzen Sie diese Technik bei späteren Flügen während der Kampagnen ein! Nachdem die Bomber über dem Zielgebiet ihre Bomben abgeworfen haben, beginnen Sie den Rückflug. Erst über eigenem Gebiet begegnen Ihnen zwei deutsche Jagdflugzeuge, von denen Sie eines Ihrem Flügelmann (STRG E) zuweisen. Die S.E. 5a ist sehr einfach zu fliegen; leider ist Ihre Feuerkraft sehr gering, und Sie müssen ausdauernd am Heck Ihres Gegners kleben.

MISSION 1

Flugzeug: Nieuport 24 (mit Flügelmann) **Flugzeit:** ca. 10 Minuten



Geben Sie nur kurze Feuerstöße ab, sonst blockieren die Guns.

Diese Mission ähnelt Tutor 6. Hierbei haben Sie aber einen Flügelmann und müssen einen Bahnhof beschützen. Die feindlichen Bomber werden durch die Luftschutzsirenen angekündigt, und Sie holen sie mit „e" in die *Padlock*-Sicht. Sind Sie nahe genug dran, befehlen Sie Ihrem Flügelmann anzugreifen und suchen sich selbst ein Opfer aus. Es sollte für Sie problemlos möglich sein, die Bomber aus der „low-six position" (6 Uhr-Position mit etwas geringerer Flughöhe) abzuschießen.

MISSION 2

Flugzeug: Sopwith Pup **Flugzeit:** ca. 15 Minuten

Bei dieser Mission fliegen Sie eine Luftkampfpatrouille über einer Brücke. Ihr Flugzeug ist sehr leistungsschwach und nur mit einem Maschinengewehr bewaffnet. Sie werden von zwei feindlichen Jagdflugzeugen angegriffen. Schießen Sie sofort, wenn Ihnen die Flugzeuge entgegenkommen; mit etwas Glück haben Sie den ersten Gegner dann schon stark beschädigt.

Da Sie an Geschwindigkeit und Steigfähigkeit unterlegen sind, fliegen Sie unbedingt ausdauernd im Kreis und versuchen Sie, mit *snapshots* den zweiten Jäger zu beschädigen. Nehmen Sie sich bei den *head-on-shots* zu Beginn vor einer Kollision in acht!

MISSION 3

Flugzeug: SpadXIII (mit 3 Flügelleuten) **Flugzeit:** ca. 30 Minuten

Sie sollen über deutschem Gebiet deutsche Ballons attackieren. Nach längerem Flug ins Zielgebiet begegnen Ihnen über der Front zwei deutsche Jäger. Befehlen Sie Ihren Flügelleuten mit „STRG E" anzugreifen. Die feindliche Flak vermeiden Sie am besten durch ständige Kurvenmanöver. Ihre Flügelleute sind in den Luftkämpfen keine große Hilfe, sie lenken die Gegner jedoch von Ihnen ab, und so können Sie relativ unbehelligt die feindlichen Flugzeuge beschießen. Die Ballons waren allerdings bei 4 Versuchen trotz maximaler Flugzeit (Tank leer) nicht zu finden.

MISSION 4

Flugzeug: SpadXIII (+ Flügelmann) **Flugzeit:** 20 bis 30 Minuten

Sie fliegen eine Patrouille, bei der Ihnen am Wegpunkt 1 vier feindliche Flugzeuge begegnen werden. Die grundsätzliche Verhaltensweise gleicht allen bisherigen Missionen. Nach dem Abschuß der Feindflugzeuge können Sie zurück zu Ihrem Flugfeld fliegen. Erstaunlicherweise wird bei Ihrer Ankunft Luftalarm ausgelöst, es erscheinen aber keine weiteren Feindflugzeuge.

MISSION 5

Flugzeug: Nieuport28 (plus 5 Flügelleute) **Flugzeit:** 15 bis 20 Minuten

Ihre erste Bodenangriffs-Mission. Greifen Sie feindliche Geschützstellungen im braunen Frontstreifen an. Die Texturen der Bodenoberfläche schalten bei Kampfbeginn automatisch ab, und Sie können leicht die Ziele („Inseln im braunen Meer") identifizieren. Rollen Sie etwas zur Seite und blicken Sie mit der Seitensicht zu Boden. Bringen Sie das MG-Visier mit den Stellungen in Übereinstimmung. Vergessen Sie nicht, beim Hochziehen nach dem Feuern Schlangenlinien zu fliegen, um der gegnerischen Infanterie das Zielen zu erschweren.

MISSION 6

Flugzeug: Fokker DVII (plus 2 Flügelleute) **Flugzeit:** ca. 40 Minuten

Als Mitglied der deutschen Jagdstaffel 2 sollen Sie drei Gotha-Bomber eskortieren. Nehmen Sie eine Position etwas über und leicht vor der Bomberformation ein. Beim Hinflug werden Sie von zwei feindlichen Jagdflugzeugen angegriffen. Bekämpfen Sie sie in bekannter Weise. Bedauerlicherweise leisten Ihre Flügelleute Ihnen nur wenig Unterstützung, sie bleiben lieber bei den Bombern. Nach dem Bombenabwurf gehen die Bomber sofort auf Heimatkurs. Schalten Sie während der langen Flugzeit in den „combat auto pilot". Vorsicht: Kurz vor Ihrem eigenen Flugfeld werden Sie nochmals von zwei feindlichen Jägern angegriffen.

Dogfights

1. Der entscheidende Faktor bei Luftkämpfen ist es, den Gegner ununterbrochen in Padlock-Sicht zu haben und dann mittels geschickter Flugmanöver die feindliche Maschine ins eigene Visier zu bekommen.
2. Sie können bei *Red Baron 2* mit **„STRG E"** = target enemy oder **„STRG D"** = target dogfight feindliche Maschinen padlocken. Allerdings bieten Ihnen diese Sichten keinerlei Bezugspunkte, um die Fluglage der eigenen Maschine zu erkennen, und Sie können leicht die Orientierung verlieren. Desweiteren schalten die beiden Sichten bei Luftkämpfen mit mehreren feindlichen Maschinen unerwünschterweise zwischen den Gegnern hin und her und bieten damit mehr Nachteile als Vorteile.
3. Bei wilden Luftkämpfen mit mehreren eigenen und feindlichen Maschinen sollten Sie nur in der „Bild hoch"-Sicht fliegen und versuchen, die Flugzeuge anhand der Farbe und Form zu unterscheiden. Sobald ein Feind vor Ihnen auftaucht, versuchen Sie, ihn zu verfolgen und einige Treffer zu landen.
4. Fliegen Sie nur kurz geradeaus! Kurven Sie soviel wie möglich, und behalten Sie die Kurvenrichtung bei! Die Flughöhe wird gezwungenermaßen immer geringer, und die Feinde neigen zu Bruchlandungen. Nutzen Sie diese Schwäche der gegnerischen Piloten aus.

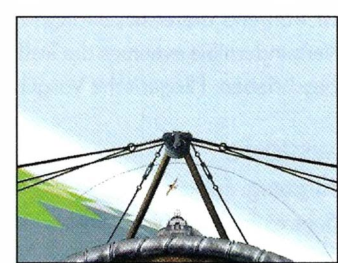


Die Bomber müssen Sie erledigen, Ihre Kollegen sind passiv.

MISSION 7

Flugzeug: Morane Bullet (plus 1 Flügelmann) **Flugzeit:** 10 Minuten

Sie fliegen direkt auf zwei Ihnen entgegenkommende Fokker E III zu. Sowohl Ihre Maschine als auch die des Gegners ist sehr leistungsschwach. Feuern Sie sofort ein paar *head-on-shots* ab, um mit etwas Glück den ersten Gegner zu beschädigen. Vorsicht! Ihre Maschine bekommt leicht einen Strömungsabriß und schmiert dann ab.



Die Bullet ist eine der schwächsten Maschinen in Red Baron 2.

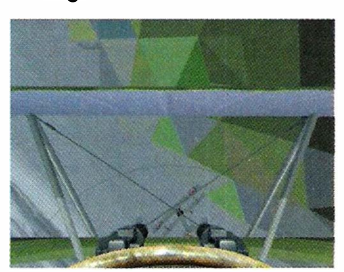
MISSION 8

Flugzeug: Sopwith Snipe (plus 2 Flügelleute) **Flugzeit:** ca. 10 Minuten

Sie fliegen gegen vier deutsche Pfalz-Jäger. Da Sie sich in der Unterzahl befinden, wenden Sie die Snapshot-Taktik an. Fliegen Sie nie länger als wenige Augenblicke geradeaus, und konzentrieren Sie sich nie auf einen einzelnen Gegner. Sobald Sie ein Feindflugzeug beschädigt haben, wenden Sie sich einem neuen Gegner zu.

MISSION 9
Flugzeug: Nieuport 28 (plus 1 Flügelmann) **Flugzeit:** ca. 15 Minuten
Ein Abfangeinsatz von vier feindlichen Tieffliegern. Sobald Ihre *Padlock*-Sicht aufgeschaltet hat, fliegen Sie einen großen Bogen und greifen den letzten der Feinde an. Fliegen Sie nie lange geradeaus, um den Bordschützen das Zielen zu erschweren.

MISSION A
Flugzeug: Fokker Dreidecker **Flugzeit:** ca. 20 Minuten
Sie kämpfen in der Person des Roten Baron nacheinander gegen drei alliierte Flieger-Asse. Eine sehr spannende Mission, bei der ihr gefährlichster Gegner die feindliche Flak ist. Bei Luftkämpfen gegen einen einzelnen Gegner wechseln Sie zwischen der *padlock*- und der „Bild hoch"-Sicht, um sich hinter dem Gegner zu positionieren. Um diesen Einsatz siegreich zu beenden, sollten Sie eventuell die Wirksamkeit der Flak herabsetzen.


Schwierig! Dogfight plus Flakfeuer machen Ihnen zu schaffen.

MISSION B
Sie müssen einen Ballon zerstören. Überlassen Sie diese Aufgabe Ihrem Flügelmann, da Sie währenddessen von vier feindlichen Jägern angegriffen werden. Dieser Einsatz ist sehr schwierig, und Sie können ihn nur gewinnen, wenn Sie ständig kurven und – wann immer möglich – kurze *Snapshots* auf die Gegner abfeuern.

MISSION C
Flugzeug: Fokker DVII (plus 2 Flügelleute) **Flugzeit:** ca. 15 Minuten
Attackieren Sie feindliche Bodenziele. Zusätzlich kann auch ein feindlicher Ballon über der Front abgeschossen werden. Die Flak ist während dieser Bodenangriffs-Missionen extrem gefährlich. Vermindern Sie eventuell die Treffgenauigkeit wie im Extrakasten beschrieben. Fliegerische Vorgehensweise wie Mission 5.

MISSION D
Flugzeug: Fokker Dr. I **Flugzeit:** ca. 8 Minuten
Sehr einfacher Abfangeinsatz. Starten Sie schleunigst und steigen Sie so schnell wie möglich. Verfolgen Sie die feindliche Aufklärungsmaschine und schießen Sie sie ab. Vorsicht beim Landen, Ihre Fokker ist sehr buglastig.

MISSION E
Flugzeug: Spad XIII (plus 1 Flügelmann) **Flugzeit:** ca. 25 Minuten
Eine Nacht-Mission, bei der Sie ein feindliches Flugfeld angreifen. Beim Überfliegen der Front begegnet Ihnen ein einzelnes feindliches Flugzeug. Beachten Sie die Hoheitsabzeichen im Luftkampf, da sich die feindliche Maschine farblich nicht von Ihrem Flügelmann unterscheidet. Bekämpfen Sie beim Angriff des gegnerischen Aerodromes zuerst die Flugabwehrkanonen, da diese die größte Gefahr darstellen. Sollten Sie jetzt immer noch Munition übrig haben, stellen auch die Gebäude und Fahrzeuge lohnende Ziele dar.

ACE 1
Flugzeit: ca. 5 Minuten
Sie werden von Manfred von Richthofen zum Duell gefordert! Sie treffen sich mit dem Roten Baron über der Front. Vergessen Sie alles, was Sie über „authentische" Flugmodelle und technische Unterschiede im Handbuch gelesen haben. Ihre Sopwith Camel verzeiht Ihnen (fast) jeden Flugfehler, und Ihre Kurvengeschwindigkeit ist mindestens so gut wie die des roten Dreideckers. Fliegen Sie in der „Bild hoch"-Sicht und feuern Sie, wann immer v. Richthofen Ihr Visier kreuzt. Fliegen Sie Rechtskurven. Wenn Sie einige Treffer erzielt haben, wird der Rote Baron abtauchen, und in diesem entscheidenden Moment hängen Sie sich an sein Heck.

ACE 2
Flugzeit: ca. 5 bis 10 Min.
Greifen Sie zusammen mit dem deutschen Flieger-As Boelcke fünf englische B.E.2-Bomber an. Fliegen Sie tiefer als die Bomber, und feuern Sie bereits aus größerem Abstand. Nehmen Sie sich vor den Bordschützen in acht!


Je tiefer Sie fliegen, desto seltener treffen die Bordschützen.

ACE 3/4
Flugzeit: ca. 5 Minuten
Duell zwischen zwei Flieger-Assen. Sie fliegen entweder als Ernst Udet eine Albatros D Va (besser bewaffnet, aber nicht so wendig) oder als C. Guynemer eine Nieuport 17. Wenn Sie sich für die französische Maschine entscheiden, können Sie sich in aller Ruhe hinter das Heck von Udet manövrieren und gezielte MG-Garben feuern. Als deutscher Pilot sollten Sie schießen, wann immer sich die Gelegenheit bietet.

ACE 5
Flugzeit: ca. 5 Minuten
Wie ACE 1, nur mit älteren und vor allem schlechteren Flugzeugen auf beiden Seiten.

Frank-Jürgen Wörner ■

Glossar

CAP (Combat Air Patrol) – Luftkampfpatrouille: Patrouillieren von vorgegebenen Wegpunkten und Bekämpfen von eventuell angetroffenen Feindflugzeugen.

Padlock – Ausrichtung der Sicht auf ein bestimmtes Objekt (z. B. Feindflugzeug) im Gegensatz zu starrer (z. B. Vorwärts-)Sicht.

Rollrate – Drehung um die Längsachse des Flugzeuges.

Snapshots – Kurze Maschinengewehrgarben, wenn Ihr Gegner kurzzeitig Ihr Visier durchfliegt.

head-on-shots – Schüsse auf Kollisionskurs, die rechtzeitiges Ausweichen erfordern.

Allgemeine Tips und Komplettlösung

Myth Kreuzzug ins Ungewisse

Das finsterste Mittelalter bildet den passenden Rahmen für ein Fantasy-Taktik-Gemetzel auf echtem 3D-Terrain: Bei Myth von Bungie Software kommt es nicht auf die Zahl der Einheiten oder die größte Basis an, sondern auf überlegtes Einsetzen der vorhandenen Armeen. PC Games bietet allgemeine Überlebens-Tips, Karten und Beschreibungen zu jeder einzelnen Mission dieses Echtzeitstrategie-Kleinods!

Formationen

Sieg oder Niederlage werden bei *Myth* oft genug durch die Wahl der richtigen Formation entschieden:

Enge Reihe: Eine gute Formation für Krieger/Hörige bzw. Berserker/Myrmidon, um enges Gelände (z. B. Canyon) abzuriegeln. Angreifende Gegner prallen frontal auf; werden dabei eigene Einheiten eliminiert, können dahinterstehende Soldaten nachrücken.

Einfache Reihe: Standardformation für Bogenschützen/Seelenlose. Durch das Nebeneinander werden Pfeiltreffer im Rücken eigener Leute vermieden (kommt bei unerfahrenen Truppen oft vor).

Offene und Gestaffelte Reihe: Im weiten Terrain eine gute Möglichkeit, Distanzkämpfer (Bogenschützen, Zwerge) abzustellen. Dahinter stationierte Krieger oder Berserker können durch die Zwischenräume Ausfälle machen.

Nachteil aller Reihenformationen ist die offene Flanke bzw. der offene Rücken. Kommen Gegner aus diesen Richtungen, dauert es meist lange, bis Ihre Truppen reagieren (oft zu lange!). Darum ist es umso wichtiger, die Übersichtskarte im Auge zu behalten, um rechtzeitig umbauen zu können.

Quader: Mit dem Quader lassen sich selbst große Verbände problemlos auch durch enges Gelände lotsen. Von Vorteil sind die geringe Angriffsfläche und das Reagieren in alle Richtungen. Probleme gibt es bei massiven Zwergen-/Wichtangriffen, da durch den Engstand im Quader die Verluste enorm in die Höhe steigen. Ebenfalls ungeeignet ist diese Formation für eigene Zwerge/Wichte, da ein Opfer sofort mehrere Einheiten mitexplodieren läßt.

Sichel: Die beiden Sichelformationen eignen sich am besten im offenen Terrain, um heranstürmende Feinde abriegeln zu können, da Ihre Truppe quasi ringförmig zuschlagen kann. Der Nachteil ist der große Platzbedarf und die Schwäche bei rückseitigen Angriffen.

Speerspitze: Treibt den sprichwörtlichen Keil in gegnerische Verbände. Funktioniert allerdings nur mit Berserkern/Kriegern bzw. Myrmidon/Hörigen gut, um z. B. Vorstöße und Ausfälle zu machen. Im Schutz eines solchen Keils lassen sich z. B. auch Bogenschützen gut postieren, um zusätzlich Deckung zu geben.

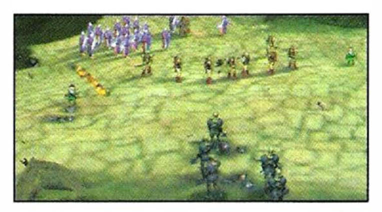
Kreis: Wird selten im Solospiel benutzt. Das Stichwort heißt „Capture the Flag". Für diese Multiplayer-Variante bietet der Kreis die beste Form, eine Flagge rundum zu beschützen. Nett ist dabei die Variante mit mehreren Kreisen, z. B. Bogenschützen im inneren Kreis, Berserker im äußeren Kreis.

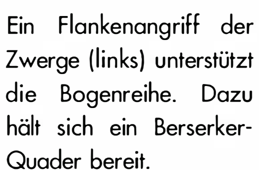
Kombinationen

Was Sie mit den Formationen so alles anstellen können, zeigen Ihnen folgende Beispiele:

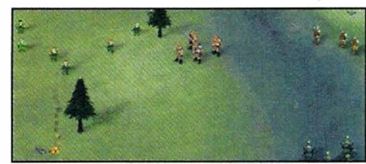


Die Krieger in Sichelform können den Gegner auflaufen lassen, während die hinteren Bogenschützen über ihre Vordermänner schießen.

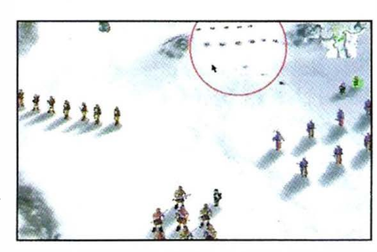


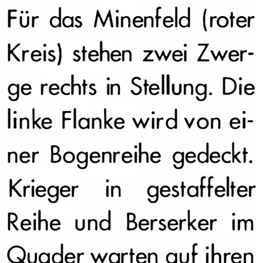


Die Bogenschützen und Zwerge dezimieren die Gegner; ziehen Sie sich dann zurück, um dem dahinter wartenden Quader freien Lauf zu geben.



Ein Flankenangriff der Zwerge (links) unterstützt die Bogenreihe. Dazu hält sich ein Berserker-Quader bereit.





Für das Minenfeld (roter Kreis) stehen zwei Zwerge rechts in Stellung. Die linke Flanke wird von einer Bogenreihe gedeckt. Krieger in gestaffelter Reihe und Berserker im Quader warten auf ihren Einsatz.



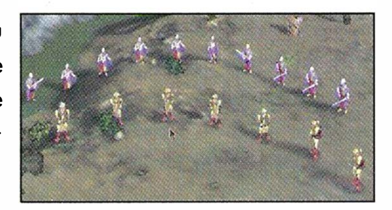
Drei Zwerge auf der Kuppe können ihre Fracht über den Kriegerkeil werfen. Die rechts stehenden



Bogenschützen haben noch genug Raum, um sich z. B. nach oben zurückzuziehen. Krieger und Berserker betreten dann das Schlachtfeld.



Die mittige Kriegerspeerspitze wird von zwei Bogenreihen an ihren Flanken gedeckt.



Sobald sich der Feind zu sehr nähert, bricht die Kriegersichel durch die Lücken der vorderen Bogensichel.

„Die Guten"

1. Bogenschützen gehören möglichst auf erhöhte Positionen im Gelände. Faustregel: Je höher der Standort, umso weiter die Reichweite. Selbst die gefährlichen Blitzschleuderer (Druden) lassen sich mit dem Bogen rechtzeitig entsorgen. Bei zu schneller Annäherung der Feinde rechtzeitig zurückziehen.
   Besonders effektiv gegen: Seelenlose, Wichte und Druden.
2. Zwerge sind die „explosivsten" Einheiten bei *Myth*. Nie gedrängt zusammenstehen lassen, sonst reißt ein sterbender Zwerg im Falle einer Detonation seine Kumpanen mit in den Tod. Bevorzugen Sie wieder erhöhte Geländepositionen. Vermeiden Sie den Zwergeneinsatz bei bergaufwärts gerichteten Angriffen, da die Molotows meist zurückkullern. Nutzen Sie vielmehr die Sonderfähigkeit, Minen zu legen. Damit schaffen Sie richtige Hinterhalte, z. B. in engen Canyons. Die Zwerge sollten bei Angriffen keine Bomben mehr im Gepäck haben, sonst ist die Gefahr einer Explosion bei einem Zwergenableben zu groß.
   Besonders effektiv gegen: Hörige, Seelenlose, Ghouls und Wichte.
3. Berserker gelten als die besten Einheiten, denn sie sind absolut vielseitig. Eine Berserker-Gruppe klopft selbst einen Trow ohne weiteres weg (wenn er von allen Seiten angegangen wird!). Durch ihre Schnelligkeit eignen sie sich hervorragend für blitzartige Attacken.
   Besonders effektiv gegen: Myrmidon, Trow, Ghouls, Hörige und Seelenlose.
4. Waldriesen machen – sofern sie nicht von Gegnern eingekesselt werden – fast alles nieder. Da er dem Trow gleichwertig ist, sollte er nicht alleine einen solchen angreifen. Sparen Sie sich den Riesen lieber für andere Gegner auf, die er dann problemlos bewältigt. Druden können ihm auch gefährlich werden, darum Abstand halten.

Easter Eggs

Was die Programmierer bei Bungie für Sie versteckt haben:

Suchen Sie auf dem Dorfplatz im ersten Level nach der Metzgerei und schauen Sie durchs Fenster (maximale Zoom-Einstellung), um das Inventar bewundern zu können.





Das gemütliche Wohnmobil befindet sich gleich in der zweiten Mission in der südwestlichen Kartenecke. Beim Annähern hört man Country-Musik. Dazu gibt's auch ein Filmfile namens EASTER EGG.

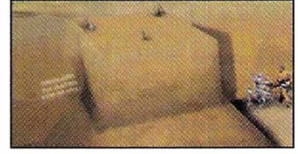




Der Seelenfäuler zeigt sich in der Mission „Flucht aus Covenant" im nördlichen Teil der Karte auf einem kleinen Vorsprung. Er löst sich beim Nähern Ihrer Truppe in einen Krähenschwarm auf (hört man auch).



Diesen Schwarm von Fledermäusen gibt es in „Silberlingen" im Nordosten zu sehen.



Die Mission „Blutiger Fluß" hält in der Südostecke auf der Mauerinnenseite eine Inschrift namens "Oscularis tui matris cum os iste?" bereit, was frei übersetzt „Hast du deine Mutter mit diesem ekelhaften Mund geküßt?" bedeutet.

„Die Bösen"

1. Trows (Trolls) zeichnet eine enorme Körperkraft aus. Selbst Zwerge benötigen dafür etwa 15 Molotows – das dauert zu lange. Berserker haben die beste Chance, um ein solches Ungetüm zur Strecke zur bringen. Kreisen Sie einen Trow ein, sonst macht er einen Helden nach dem anderen nieder.
2. Seelenlose haben trotz der geringeren Reichweite gegenüber Bogenschützen den Vorteil, in unzugänglichem Terrain postiert werden zu können, sprich in tiefem Wasser oder auf unbesteigbaren Kuppen. Sie sind primäre Zielscheiben für Bogenschützen.
3. Vorsicht: Ghouls sind zwar schwach, aber schnell. Sehr „nett" ist ihre Option, Gegenstände/Körperteile aufnehmen und werfen zu können. Besonders „Wichtstücke" haben noch eine lähmende oder gar explodierende Wirkung. Deshalb: Nie nahe herankommen lassen! Im Multiplayerspiel sind sie gut für schnelle Attacken und Ablenkungsmanöver geeignet.
4. Myrmidon sind mit den Berserkern vergleichbar, aber nicht ganz so stark. Ein Riese/Trow wird am schnellsten mit ihnen fertig, alternativ setzen Sie Berserker oder Krieger in Überzahl ein.
5. Wichte sind gefährliche Burschen, da sie oft aus Wasserflächen auftauchen. Bogenschützen oder Zwerge sollten gezielt gegen sie eingesetzt werden. Auf Abstand achten, da die „Trümmer" immer noch Schaden anrichten.
6. Druden sollte man rechtzeitig abfangen, sprich: Ihre Distanzkämpfer müssen sie erledigen, bevor die tödlichen Blitzstrahlen zucken. Alternative: Sie gehen dem Druden mit ein bis zwei Kriegern/Berserkern entgegen. Er setzt dann keine Magie ein. Ist er erstmal in einen Nahkampf verwickelt, können

Sie schnell weitere Schwertkämpfer zu Hilfe rufen. In Multiplayerspielen sollte er gut geschützt werden, da er eine der ersten Zielscheiben des Gegners ist.

Gerüchteküche

Daß das englische *Myth* (sowohl Demo als auch Vollversion) nicht auf hiesigen Rechnern läuft, stimmt nicht! Wenn in der Windows-Systemsteuerung die Ländereinstellungen entsprechend von deutsch auf englisch (USA) geändert werden, funktioniert's.

Last Words

1. Für das Solospiel bewährt sich oftmals die „Lockvogeltaktik". Nutzen Sie die im Gelände gebotenen Möglichkeiten für Hinterhalte in Engpässen oder die vorteilhaften Hügelpositionen. Lassen Sie ein oder zwei schnelle Einheiten (z. B. Berserker) zum Spähen durchs Terrain streifen. Treffen die Scouts auf Feindtruppen, lassen sich diese meist zurück zu Ihrer Hauptstreitmacht führen. Umgekehrt ergreifen gerade kleinere feindliche Gruppen die Flucht, wenn Sie ihnen geschlossen entgegenmarschieren. Verfolgung lohnt sich meist nicht, da es oft zu lange dauert, die Flüchtlinge zu erledigen. Behalten Sie lieber das Missionsziel im Auge.
2. Versuchen Sie nicht um jeden Preis, alle Feinde zu vernichten. Das gehört in den meisten Fällen nicht zu Ihrer primären Aufgabe. Oft reicht geschicktes Vorbeischleichen oder Ablenken.

Cheat Codes

Halten Sie einfach die **LEERTASTE** gedrückt, während Sie „**Neues Spiel**" anwählen, und schon können alle Solo-Missionen angewählt werden. Natürlich beginnen Sie dann auch jede Mission mit absoluten Neulingen. Um die späteren Karten schon mal zu erkunden, ist's aber allemal von Vorteil.
Drücken Sie **CTRL** und „**+**" für automatischen Sieg bzw. **CTRL** und „**-**" für automatische Niederlage.

Die Kampagne – Der Kampf gegen Balor

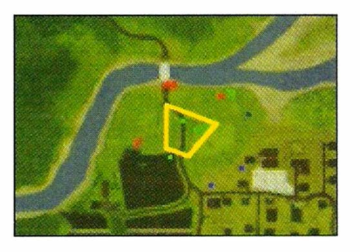
Wundern Sie sich nicht, wenn bei einigen Missionen Truppen an anderer Stelle als beschrieben auftauchen. Die Gegner bewegen sich teilweise nach eigenen Mustern (Patrouillen etc.). Da spielt es natürlich schon eine Rolle, wieviel Zeit Sie für den jeweiligen Missionsabschnitt benötigen. Gegenstände wie beispielsweise der Arm aus Mission 11 – „Silberlingen" können bei mehrmaligem Durchspielen an verschiedenen Plätzen auftauchen.

Filmarchiv

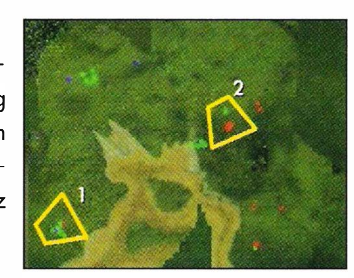
Um Ihnen einen perfekten Eindruck der gelösten Kampagne zu vermitteln, finden Sie auf der Cover-CD-ROM alle Missionen als gespeicherte Filme. Kopieren Sie die Dateien einfach in das Spielverzeichnis (z. B. C:\myth\tags\local\reco\).

1. Krähenbrück

Das gelbe Trapez zeigt die Stelle, an der Sie den Gegnern am besten auflauern. Ergänzende Informationen finden Sie im Review in der PC Games 12/97.

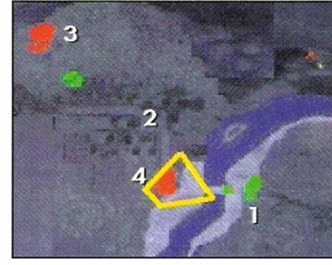


2. Grab eines Verräters



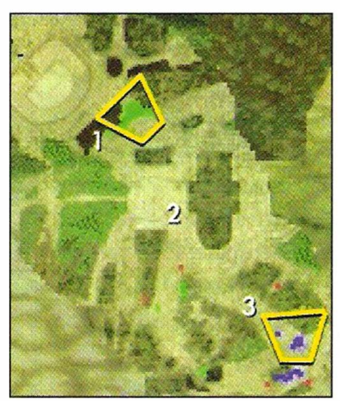
Bei (1) befindet sich ein nettes „Easter Egg". Den Zwerg schicken Sie nach (2), um dort per Minenfeld den Verräter mit seinem Geleitschutz abzufangen.

3. Die Belagerung von Madrigal



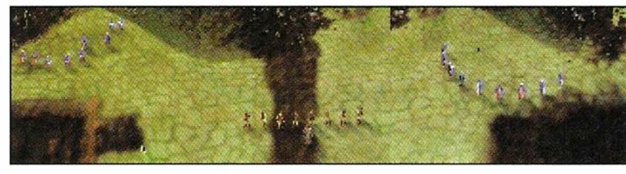
Erste Gefechte finden bei der Brücke (1) statt. Nutzen Sie die Bogenschützen, um links und rechts der Brücke die Untoten über den Fluß zu locken. Danach stürmen Sie über die Brücke ins Dorf. Sammeln Sie die Truppen auf dem Platz bei (2) und fangen Sie die Wichte mit den Bogenschützen ab. Einige Krieger beordern Sie zu (3), um das Untotenheer anzulocken. Erreichen die Feinde das Ziel (4), ist der Einsatz erfolgreich.

4. Eine unerwartete Heimkehr

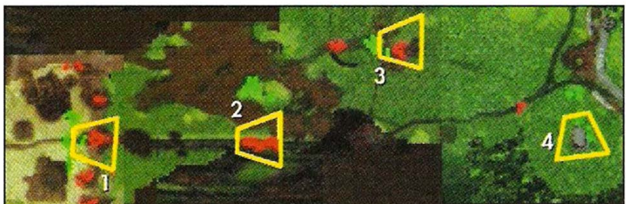


Aus der Arena heraus in Richtung (1) vordringen und dort nach SO aufbauen. Nach erstem Geplänkel weiter auf die Kathedrale (2) zu. Haben Ihre Mannen den Codex, nichts wie weg zum Ziel (3). Dabei nach Möglichkeit den Ghoulhorden aus dem Weg gehen bzw. mit Kriegern aufhalten. Schützen Sie den Kundschafter – er muß das Ziel erreichen.

5. Flucht aus Covenant

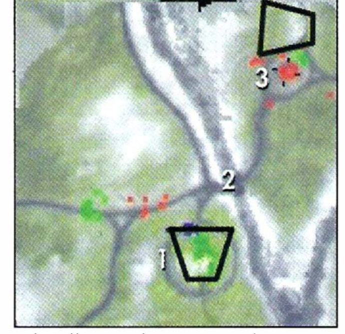


In diesem Level ist die Verteidigung am Start der schwerste Teil. Um erfolgreich bestehen zu können, teilen Sie Ihre Truppe in drei Gruppen auf: Die Krieger an den Flanken nach links und rechts ausschwärmen lassen, Bogen und Zwerge laufen geradeaus zu der Mulde.



Nach der Schlacht zu Beginn (1) mit den Überlebenden abseits der Straße durch den Sumpf (2) am gegnerischen Heer vorbeischleichen. Vorsicht vor den Wichten! An der Mulde bei (3) wird's nochmal haarig, da Sie von zwei Seiten angegriffen werden. Danach schnell zur Höhle (4) fliehen.

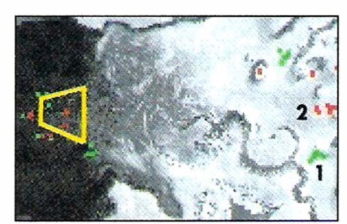
6. Wilder Haufen von Steinheim



Eine gute Verteidigungsstellung bietet der Hügel (1). An der Furt (2) kommen vor allem Zwerge und Bogenschützen zum Einsatz. Vorsicht am Portal (3), beim ersten Betreten erscheinen noch mal Untote (zunächst ein Wicht) – darum unbedingt Abstand wahren. Lösen Sie das Erscheinen der Feinde mit einer schnellen Einheit (Berserker) aus. Zum Schluß Minen legen und zünden.

7. Bagrada

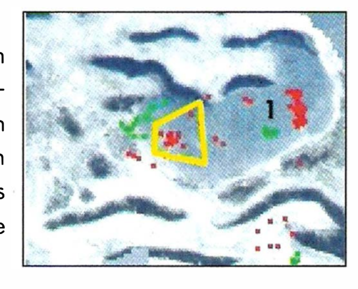
Sie bekommen es am Ende der Mission erstmals mit einem Trow zu tun. Schonen Sie dafür unbedingt die Berserker, die am besten mit ihm fertig werden. Auf der CD finden Sie zwei Alternativen in Filmform für diese Mission.



Auf dem Paß angelangt, gibt es Verstärkung aus einem Seitental (1). Die feindliche Hauptarmee mit dem Trow trifft man in aller Regel bei (2).

8. Freudenfest für Zwerge

Die Mission ist relativ einfach und auch sehr schnell zu gewinnen. Legen Sie einfach mit allen Ihren Zwergen ein großes Minenfeld bei (1) aus und locken Sie die feindliche Armee zu sich.



9. Die fünf Helden



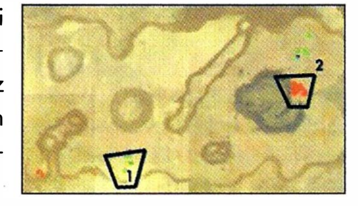
Starke Feindkräfte bei (1), (2) und (3) erledigen Sie am besten mit dem Bogenschützen und dem Zwerg. Setzen Sie die Berserker jeweils auf die Ghoul-Patrouillen an. Alric befreien Sie bei (4).



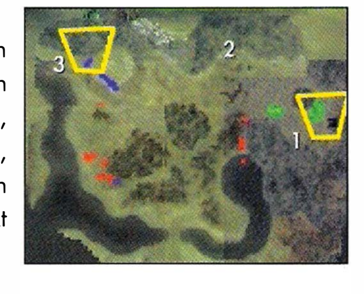
Ihre wichtigsten Mitstreiter sind der Bogenschütze und der Zwerg.

10. Über die Barriere

Der magische Bogen ist bei (1) versteckt. Mit dem riesigen Heer (2) wird Alric ganz alleine fertig, lediglich beim überlebenden Anführer müssen Sie ihm helfen.

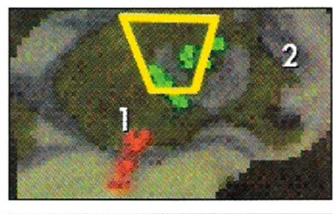


11. Silberlingen



Gehen Sie den Patrouillen aus dem Weg. Der Ort, an dem der Arm zu finden ist, wechselt von Spiel zu Spiel, im Test lag er an den Stellen (1) bzw. (2). Der Fluchtpunkt ist im NW (3).

12. Im Schatten des Berges



Fast wie General Custer müssen Sie diesmal mehrere Angriffswellen auf dem Hügel aushalten. Die Gegner kommen abwechselnd aus den Richtungen (1) und (2). Bogenschützen und Zwerge bleiben dabei immer auf dem Plateau, mit den Berserkern können Sie den einen oder anderen Ausfall machen.



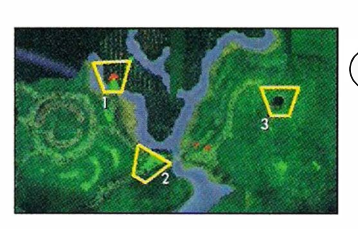
Durch diese Verteidigungslinie kommt keiner der Untoten.

13. Siebentore



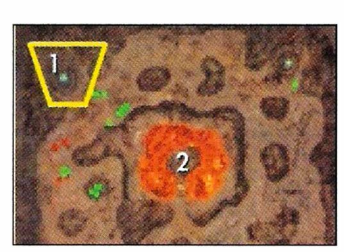
List führt hier zum Sieg. Hetzen Sie die verfeindeten Untoten-Gruppen aufeinander. Sie müssen dazu Lockvögel einsetzen; im Test gelang das an den Stellen (1) und (2). Dadurch wird es wesentlich ruhiger auf der Karte. Der Endgegner (3) sollte zunächst mit einer einzelnen Einheit angegangen werden (dann wendet er keine Magie an). Ist er in einen Kampf verwickelt, schlagen Sie schnell mit dem Rest der Truppe zu.

14. Waldherz



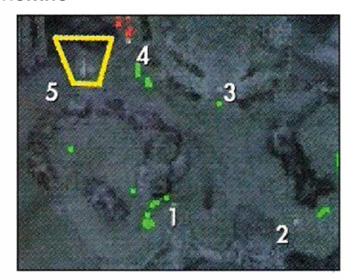
Die Brücken (1) und (2) sind gut verteidigt. Sie können mit den Waldriesen aber auch durch tiefes Wasser waten, um dem Gegner in den Rücken zu fallen. Nördlich von (1) befindet sich auch der erste Trow. Bei der südlichen Brücke (2) tauchen überraschend Untote aus dem Fluß auf. Die anderen beiden Trows halten sich in der Nähe des Vulkans (3) auf. Etliche Myrmidon und Seelenlose tummeln sich noch auf der Karte.

15. Das Herz des Steins



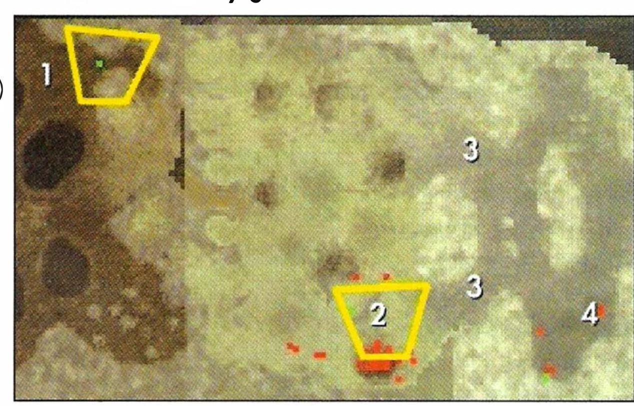
In allen vier Ecken der Karte steht je eine Säule (1); zusammen aktivieren diese Säulen die Brücke zum Fluchtpunkt (2). Sie müssen an jeder Säule eine Einheit stehen lassen. Behalten Sie die Map im Auge, da Ihre Einheiten an den Säulen von Spinnen attackiert werden. Am gefährlichsten sind die Druden – halten Sie also Ihre Bogen bereit!

16. Die Schmiede von Muirthemne



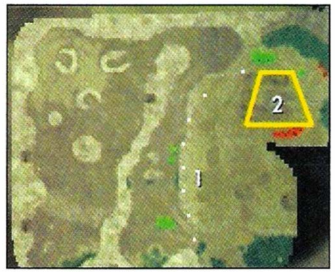
Die Energiesäulen stehen an den Stellen (1) bis (4), das Fluchtportal an (5). Ist eine der Säulen aktiviert (gelbes Glühen), können alle anderen passiert werden. Hinter jeder Säule lauert eine Vielzahl an Spinnen plus einer Spinnenkönigin sowie je ein Kristall. Setzen Sie zwecks Spinnenbeseitigung die Berserker und die Bogenschützen ein. Vergessen Sie nicht, mit den Zwergen die Kristalle einzusammeln. Mit den Kristallen aktivieren die Zwerge dann das Portal (in die Mulde davor werfen).

17. Die Söhne von Myrgard

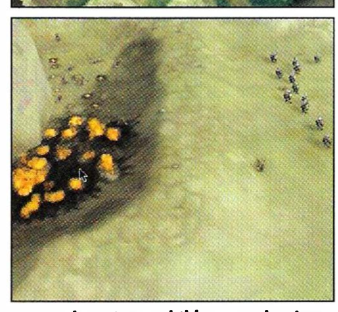


Im Seen-Gebiet (1) sollte der Zwerg unsichtbar bleiben. Allerdings ist Balin gut genug, um selbst bei einer Entdeckung mit den Ghouls fertigzuwerden. Die Verstärkung wurde im Test bei dem Wichtgatter (2) angefordert. Gönnen Sie sich den Spaß, das Gatter einfach mit einem Zwerg hochgehen zu lassen. Zu den Ghoul-Höhlen gibt es zwei Zugänge (3). Denken Sie an die Luftunterstützung, wenn Sie die Höhlen ausräuchern. Der Eingang zum Secret-Level befindet sich bei (4).

18. Eine lange erwartete Feier



In dieser Mission erwarten Sie noch mehr Ghouls. Schlagen Sie sich mit möglichst wenig Verlusten nach NO und anschließend nach S durch. Sie können an der linken Felskante entlang den weißen Punkten (1) zum Götzenbild nach (2) schleichen. Durch diesen eleganten Trick können Sie einen verlustreichen Kampf mit patrouillierenden Seelenlosen und dem anbetenden Ghoul-Heer vermeiden. Die Zwerge legen dann hinter dem großen Stein ein Minenfeld, das Sie nur noch zünden müssen. BOOOM!



Hinter dem Götzenbild versteckt, können die Zwerge Sprengsätze legen.

Patch-Management

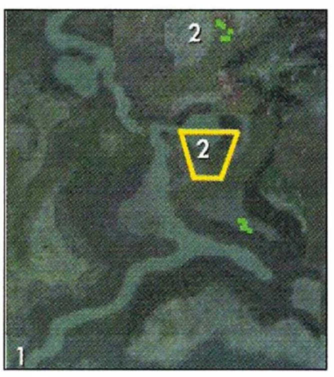
Der bislang nur für die englische *Myth*-Version erhältliche Patch (V.1.1 b6) funktioniert mit Hilfe eines Tricks auch mit der deutschen Version. Der Patch ändert allerdings nichts bezüglich der Grafik, so daß den deutschen Spielern immer noch schaurige Blutbäder verwehrt bleiben. Die wichtigste Neuerung ist die verbesserte Zoomfunktion: Die Kamera „entfernt" sich jetzt ein ganzes Stück weiter weg, so daß sich der Überblick verbessert. Außerdem neu: Per Rechtsklick kann nun die Ausrichtung einer gewählten Formation bestimmt werden. Und so funktioniert's:

- Den Patch ins Kreuzzug-Verzeichnis kopieren.
- Die Startdatei **Kreuzzug.exe** in **Myth_TFL.exe** umbenennen.
- Den Patch starten.

Damit die deutsche CD wieder erkannt wird, muß noch etwas heHEXt werden:

- Mit einem HEX-Editor **Myth_TFL.exe** aufrufen und bei Adresse **000B4F18** den String **M.y.t.h._.T.F.L.** durch **K.r.e.u.z.z.u.g.** ersetzen.
- Jetzt muß nur noch die Icon-Verknüpfung auf dem Desktop angepaßt werden, da *Myth* ab jetzt mit **Myth_TFL.exe** gestartet wird.
- Für den neueren Patch V.1.1 gilt die gleiche Vorgehensweise, allerdings wird bei Adresse **000B4D10** geHEXt. Ein „echter" deutscher Patch ist laut Bungie Software aber auch schon in Arbeit.

19. Die Straße nach Norden



Vom Startpunkt (1) geht's ab in Richtung N. Im Test gab es zwei Plätze (2), an denen der Bogen zu finden war. Rechnen Sie damit, daß immer wieder Untote aus dem Boden hervorkriechen – vor allem, nachdem Sie den Bogen ergattert haben. Auf dem Rückweg zu (1) tauchen vermehrt Feinde auf. Dabei müssen Sie jetzt auch mit Druden rechnen, also heißt es: Bogenschützen bereithalten!

20. Über den Gjol

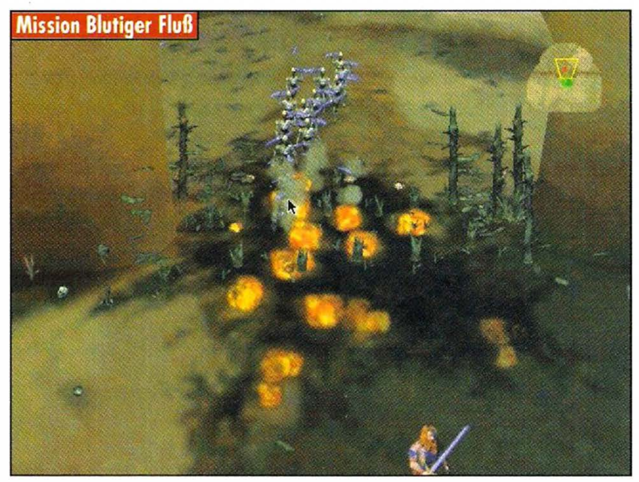


Bleiben Sie mit Ihren Truppen auf dem Felsen stehen und richten Sie sich auf mehrere Angriffswellen aus den Richtungen (1) und (2) ein. Achten Sie mit den Bogenschützen auf Wichte, Druden und Seelenlose; Zwerge und Krieger kümmern sich um das Hörigen-Fußvolk.

21. Hundert namenlose Gräber



Vorsicht im Sumpf (1): Dort tauchen immer wieder unverhofft Hörige auf. Versuchen Sie möglichst, die Wasserflächen zu meiden, damit weniger Feinde erscheinen. Die Ghouls und den Magier



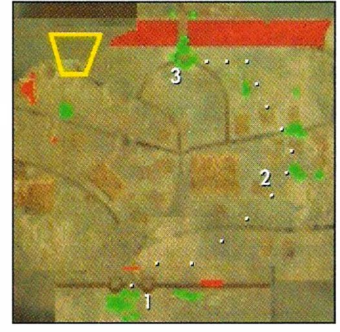
Locken Sie die Myrmidon in ein gut plaziertes Minenfeld. Dadurch ersparen Sie Ihren Truppen eine langwierige Auseinandersetzung.



Während Alric mit Blitzen beharkt wird, müssen sich die Berserker beeilen, um die Druden schnell zu beseitigen.

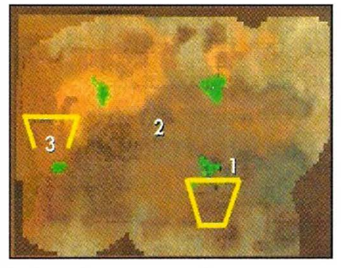
bei (2) locken Sie mit einem Berserker ganz nach N, mit dem Rest schleichen Sie dann in Richtung (3). Lassen Sie sich nicht mit der ganzen Gruppe in Kämpfe verwickeln, opfern Sie lieber zwei bis drei Berserker, um mit den anderen zielstrebig Richtung (4) vorzutoßen. Eventuell erhalten Sie Nachschub (je nachdem, wieviele Gegner auf Ihr Konto gehen). Am Ziel lediglich auf den erstarrten Bösewicht konzentrieren!

22. Blutiger Fluß



Ist das Tor (1) geöffnet, legen die Zwerge ein Minenfeld in den Durchgang, in das Sie die Myrmidon hineinlaufen lassen. Führen Sie die Gruppe Richtung (2). Berserker stürzen sich dabei auf ankommende Trows, die Waldriesen auf die Myrmidon. Kommen Druden in Ihre Nähe, sind die Bögen wieder gefragt. Weiter entlang der gepunkteten Linie zur Brücke (3). Sind die Riesen noch fit, schaffen Sie es im Alleingang, die Brücke zu säubern.

23. Pfützen aus Eisen



Alric geht zielstrebig zum Portal (1), um Verstärkung zu ordern. Heftig wird's bei (2). Setzen Sie Alrics Magie gegen die vielen Myrmidon ein (Vorsicht, mit den eigenen Leuten Abstand halten, sonst gibt's Verluste). Die Berserker halten die Trows auf. Am See (3) steigen noch mal etliche Untote aus der Brühe.

24. Die entscheidende Schlacht



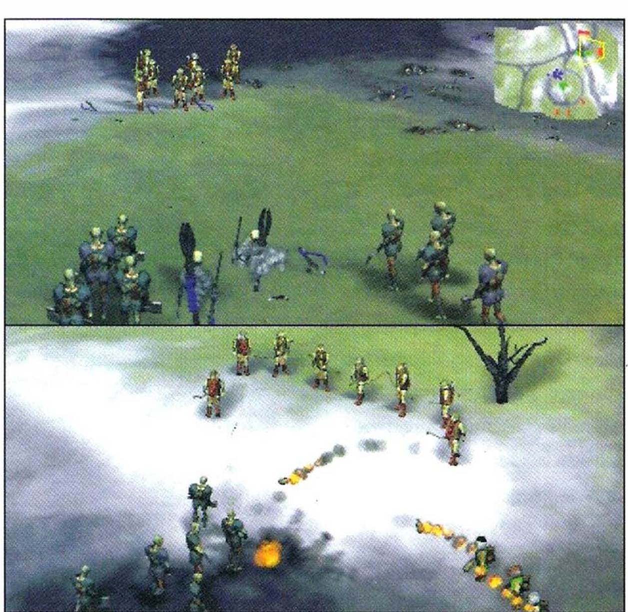
Vom Startpunkt (1) können Sie mit Ihrer Truppe über den See zu Alric (2) stoßen. Rechnen Sie auf dem Weg dahin mit Druden. Nachdem Balor die Standarte zerstört hat (Abstand halten), fangen Ihre Mannen den ersten Ansturm ab. Die zweite Schlacht findet bei (3) statt. Auf zum Finish (4)! Hier sollten noch viele Berserker vorhanden sein.

25. Die große Leere



Führen Sie die Truppe zur Furt (1). Sie bekommen es mit Wichten, Seelenlosen und Druden zu tun. Auf der anderen Flußseite schlagen Sie sich südlich Richtung (2) durch. Verteilen Sie je einen Zwerg und Ihre Berserker am Waldrand rund um die große Leere. Die westlich gelegene Furt sollte mit einigen Bogenschützen bewacht werden. Jetzt kommt es nur auf das Timing an; laufen Sie aus allen Richtungen mit Zwergen und Berserkern auf das Loch zu. Der Seelenfäuler wird sich auf die Eindringlinge stürzen. Ihr Zwerg mit Balors Kopf sollte als letzter losrennen. Während der Seelenfäuler in den Kampf verwickelt ist, muß der „Kopfzwerg" durchkommen. Sie haben dafür nicht viel Zeit!

Stefan Weiß ■


Zunächst sollte man die Seelenlosen wegputzen, ehe die Hörigen über die Furt gelockt werden – der Rest ist eine Routine-Angelegenheit.

Allgemeine Tips

Lords of Magic

Mit dem Quasi-Nachfolger zu Lords of the Realm 2 hat Impressions eines der schönsten Strategiespiele der letzten Monate im Sortiment – da ist wochenlanger Spielspaß fast schon garantiert. Seit kurzem ist zudem die deutsche Version von Lords of Magic im Handel erhältlich. Damit Sie Ihrer Fantasy freien Lauf lassen können, finden Sie hier Tips & Tricks für Einsteiger, Fortgeschrittene und Könner.

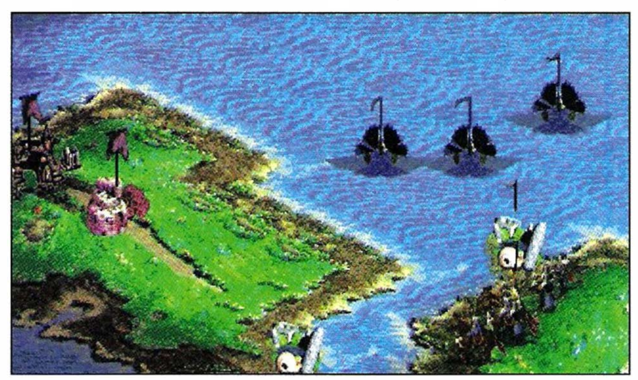
Die Wahl der „richtigen" Seite

Für welche Seite Sie sich letztendlich entscheiden, ist an sich nicht entscheidend für den Spielausgang, da man mit jedem Kult gewinnen kann. Sie werden jedoch sehr bald feststellen, daß die Taktik, die in den einzelnen Schlachten Anwendung finden sollte, erheblich vom Typ des gewählten Kults abhängt. Hierzu eine grobe Orientierungshilfe:

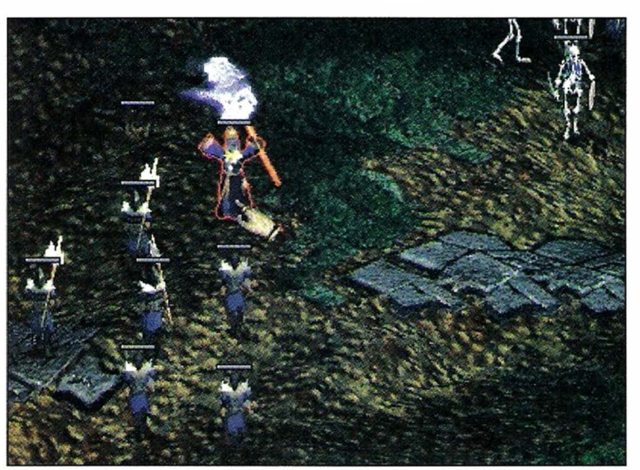
Leben: Defensiv, aber wegen überragender Bogenschützen sehr schwer zu schlagen, da diese fast über den gesamten Bildschirm schießen können. Der „Hoffnungsstrahl", ein sehr wirksamer Angriffszauber, wirkt auf mehrere Gegner. Ansonsten im Sortiment: Heil-, Schwächungs- und Wiederauferstehungszauber. Ideale Gruppierung: drei Magierinnen, viele Bogenschützen und wenige Kämpfer (sehr stark: der Pegasus!) zur Absicherung.

Tod: Kann sehr offensiv gespielt werden, da alle Truppen schnell und stark sind. Außergewöhnlich flexible Magie und nicht zuletzt die Kampfkraftvon Balkoth ermöglichen jedoch in den meisten Fällen eine sehr entspannte, abwartende Art des Kampfes. Ideale Gruppierung: Balkoth, zwei weitere Necromancer sowie Vampire und Drachen zur Absicherung und Bekämpfung auf Distanz.

Feuer: Mit hochrangigen Magierinnen ebenfalls sehr schwer zu schlagen, da diese Pyromanenzaubereien sehr wirkungsvoll sind. Daher kann auch der Feuer-Lord den Gegner beruhigt auf sich zu-



Mit den Schiffen der Wasser-Leute sind Sie sehr schnell unterwegs und können auch Feindtrupps, die am Ufer stehen, bekämpfen.



Bei jeder Schlacht sollten Sie immer zuerst den feindlichen Zauberer ausschalten, dann die Fernkämpfer. Das gilt besonders, wenn Sie gegen eine Tod-Party kämpfen, da der PC-gesteuerte Necro Ihre Leute meist mit einer Seuche verflucht, deren Beseitigung im Tempel sehr kostspielig ist.

kommen, ihn nach der „Feuerbehandlung" mit seiner Kavallerie einkreisen und von seinen Rock-Hurlern auf Distanz dezimieren lassen. Der Drache stellt sicher eines der stärksten Geschöpfe im Spiel dar. Mühsam am Anfang!

Wesen



Die magischen Wesen, die Sie in Ihrer Magiergilde und in Ihrem großen Tempel beschwören können, zeichnen sich durch Kampfkraft und hohe Magier-Resistenz aus. Sie bilden das Rückgrat einer jeden hochwertigen Truppe. Während der Vampir ein reiner Nahkämpfer ist, bekämpfen sowohl die Drachen als auch der Warrior Spirit die Feinde bevorzugt auf Distanz. Der Krake (und auch seine höhere Schwester, die Seeschlange) ist hingegen fast nutzlos, da sich der PC-Gegner niemals aufs Meer begibt.



Wenn Sie Ihre Hauptstädte behalten wollen, müssen Sie immer bewacht werden. Der PC-Gegner nutzt Schwächen sofort aus; allerdings greift er nur an, wenn er überragende Siegeschancen hat.

Luft: Sehr schnelle, starke Krieger. Ein großer taktischer Vorteil besteht zweifellos darin, daß sowohl die Diebe als auch die Fernkämpfer fliegen können. In richtigem Gelände gut postiert, schalten diese so manche feindliche Übermacht aus, ohne selbst angegriffen werden zu können. Der „Donnerdrache" ist dem Drachen der Feuer-Leute gleichwertig.

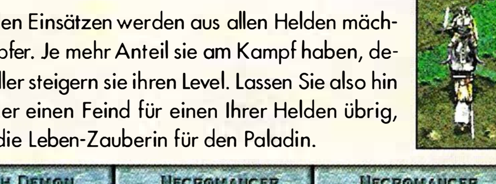
Erde: Langsam, aber gut gepanzert, können die Zwerge schon etwas einstecken. Ihre Magie ist sehr gut geeignet, den Feind am Angriff zu hindern (wird am Boden festgehalten oder gar eingeschläfert). Aus diesem Grunde sowohl im Angriff als auch in der hinhaltenden Verteidigung recht nützlich. Zwei Magier sollten schon dabei sein, damit genügend Feinde am Kampf gehindert werden können.

Order: Eine gut gemischte Truppe, die am besten gemeinsam vorrückt, da die Armbrustschützen nur über eine begrenzte Reichweite verfügen. Aufgrund der guten Panzerung und der Kampfkraft eher offensiv. Zusammen mit einem oder zwei guten Zauberern sehr schwer zu schlagen, da diese mit dem „Justice"-Spruch mehrere Gegner gleichzeitig treffen können. Sehr kampfstark und flexibel: der „Warrior Spirit" als höchstes magisches Geschöpf.

Wasser: Schwache Kampf-Magie, aber gute Fernkämpfer („Slinger"). Deshalb eher offensiv, da durch schnelle Krieger mit Kavallerieunterstützung Umzingelungsmanöver möglich sind. Nahezu sinnlos sind leider die an sich starke Seeschlange sowie der Krake, da diese magischen Geschöpfe nur im Wasser zugange sind. Ideal für alle: die Schiffe! Deshalb sollte Wasser immer auf der Eroberungsliste stehen.

Chaos: Wahnsinnige Krieger und sehr starke und abwechslungsreiche Magie, die jedoch auch vom Glück des Schamanen abhängt. Daher nicht sehr zuverlässig, insbesondere nicht zu Beginn. Deshalb eher offensiv mit Unterstützung der nicht zu unterschätzenden „Stockwerfer".

Helden



Nach vielen Einsätzen werden aus allen Helden mächtige Kämpfer. Je mehr Anteil sie am Kampf haben, desto schneller steigern sie ihren Level. Lassen Sie also hin und wieder einen Feind für einen Ihrer Helden übrig, wie hier die Leben-Zauberin für den Paladin.



Die Todesbeschwörer sind das Rückgrat einer Tod-Party. Besonders mit den fortgeschrittenen Sprüchen wie etwa „Schatten beschwören" knacken sie die mächtigste gegnerische Armee.

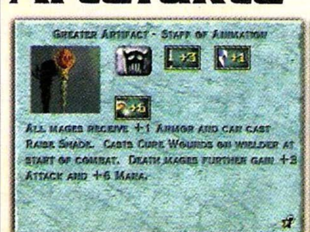
Beginnen Sie auf der dunklen Seite!

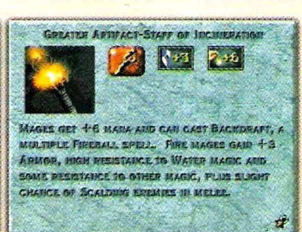
1. Aus der vorangegangenen Aufstellung geht schon hervor, daß sich die Seite des Todes am einfachsten spielen läßt. Für alle anderen Kulte gilt, daß das Spiel gewonnen ist, wenn Balkoth stirbt und Ihr Lord diesen letzten Kampf überlebt. Da Balkoth jedoch nicht in seiner Burg sitzt und wartet, bis Sie kommen, sondern vielmehr seinerseits angreift, kann es passieren, daß das Spiel bereits nach dem 40. Zug zu Ende ist – mit welchem Resultat auch immer. Das ist sehr schade, da Sie deshalb nur schwerlich in der Lage sein werden, alle Zaubersprüche Ihrer eigenen Zunft zu erforschen, geschweige denn die der eroberten Gilden. Daher raten wir Ihnen, das allererste Spiel in der Rolle des Balkoth zu spielen, da Sie nun selbst bestimmen können, wann wer gegen wen kämpft. Das Spiel ist in diesem Falle gewonnen, wenn alle anderen Lords zu ihren Ahnen gegangen sind und Balkoth überlebt. (Bemerkung am Rande: Egal was Sie sein wollen, als Tod-Spieler erhalten Sie immer den kämpfenden Magier-Dämonen Balkoth.)
2. Ein weiterer Vorteil besteht darin, daß Sie alle Sprüche der dunklen Macht erforschen und ausprobieren können – und somit später wissen, was auf Sie zukommt. Durch die Eroberung anderer Kulte steht es Ihnen zudem frei, sich auch deren Magie anzueignen und von Fall zu Fall einzusetzen. Des weiteren lernen Sie die riesige Karte kennen, werden jede geheimnisvolle Stätte erobern und somit auch in den Besitz der meisten Artefakte kommen, die zum Teil über enorme Kräfte verfügen.

10 Tips für den Anfang

1. Versuchen Sie, Ihren Tempel des Lebens so schnell wie möglich zu erobern. Oftmals klappt dies schon im ersten Zug!
2. Benutzen Sie den „Autocombat", wenn ein Kampf nicht oder nur mit großen Verlusten gewonnen wurde. Der PC gewinnt für Sie oft scheinbar aussichtslose Kämpfe!
3. Verschaffen Sie vor allem Ihrem Zauberer und Ihrem Dieb gleich zu Beginn Erfahrungspunkte! Hochrangige Magier sind lebenswichtig, ein guter Dieb verschafft Ihnen frühzeitig die notwendigen Ressourcen.

Artefakte





Artefakte geben Ihrer Party erst den richtigen Pfiff. Oftmals finden Sie diese Gegenstände bei feindlichen Trupps, meist jedoch in den vielen Türmen, Tempeln, Statuen und Dungeons im Land. Die sogenannten „Höheren Artefakte" (greater artifacts) sind natürlich die besonders wertvollen, da sie es oftmals auch einem magisch nicht begabten Helden ermöglichen, sinnvolle Zaubersprüche anzuwenden. Es gibt so viele davon, daß wir uns hier auf eine kleine Auswahl besonders schöner Stücke beschränken müssen.

4. Greifen Sie zu Beginn nur „Überläufer" an, damit Sie nicht zu früh mit anderen Kulten Probleme bekommen.
5. Wenn Sie als „Tod" spielen, nutzen Sie den Spruch „Wurmhöhle"! Sie erhalten immer neue Level 1-Gegner und können damit unerfahrenen Helden schnell zu den ersten Erfahrungsstufen verhelfen.
6. Kaufen Sie so bald wie möglich zwei oder drei Aufklärer in der Diebesgilde. Setzen Sie diese Wesen um Ihre Hauptstadt herum ein, so daß Sie immer frühzeitig sehen, wenn sich Feinde nähern.
7. Heilen Sie aus Kostengründe Ihre Truppe mit Kristallen im Tempel nur dann, wenn ein Einsatz bevorsteht.
8. Wenn Sie gegen Feuer, Erde oder Tod kämpfen: Schalten Sie als erstes den/die Magier aus, dann die Fernkämpfer. Bei anderen Kulten können Sie nach dem Level eines feindlichen Magiers entscheiden, wer die Priorität „genießen" soll.
9. Vergeuden Sie keine Zeit damit, gegnerische Lords zu suchen. Sobald Sie deren Hauptstadt erobert haben, kommen diese von selbst.
10. Schwächen Sie Ihre Gegner mit billigen Mitteln! Ein kleiner Aufklärer kann auch eine gegnerische Gilde zerstören!

Der Aufbau der Streitkräfte

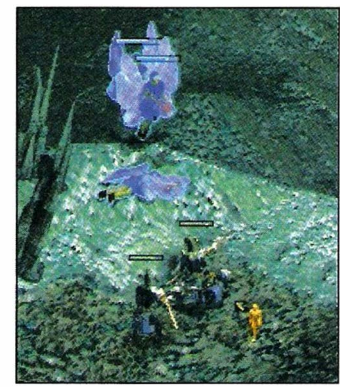
Söldner: Entgegen dem Tip, den das Handbuch preisgibt, dürften Sie zu keinem Zeitpunkt Söldner brauchen. Sicher, die ungleich geringeren Initialkosten für die Söldner stellen eine Verlockung dar; da es oftmals jedoch auf das einzelne Stück Gold und den letzten Kristall ankommen wird, ist die Sache klar: Die Unterhaltskosten sind einfach zu hoch! Versuchen Sie also, ganz ohne die Mietkämpfer auszukommen. Wenn überhaupt, dann lohnt sich ein Söldner nur für ein Himmelfahrtskommando, und das wiederum NUR bei der Eroberung Ihres Tempels: Sie brauchen eine kleine Gruppe von Nahkämpfern, um Ihre Magier oder Fernkämpfer lange genug gegen die heranstürmenden Feinde abzuschirmen. Hier rentiert sich eine Söldnergruppe, da diese in der Anschaffung billiger ist als Ihre Stammtruppen. Es wäre also nicht ganz so schlimm, wenn sie im Kampf fallen.

Magier: Während Ihr Dieb auf der Suche nach geeigneten Opfern ist, schicken Sie Ihren Magier, mit dem Sie begonnen oder den Sie nach der Tempelbefreiung erhalten haben, zur Forschung in die Bibliothek. Rekrutieren Sie einen, besser zwei neue und gehen mit den beiden durch die restlichen Behausungen, Brauereien und Minen, die um Ihre Hauptstadt herum liegen. Wichtig ist hierbei, den beiden nur eine kleine Truppe zur Unterstützung mitzugeben, damit die errungenen Siege richtig zählen (Faustregel: Je mehr Gegner, desto mehr Erfahrungspunkte, was sich drastisch bessert, wenn diese Gegner auch noch über höhere Levels verfügen). Trick: Man bekämpft eine feindliche Truppe, bis nur noch der Level-X-Magier übrig ist, und flieht dann. Anschließend wird der Magier alleine hineingeschickt, tötet den Gegner (der ja sein Mana eben verschossen hat) mit einem oder zwei Sprüchen und kommt mit Level 3 oder Level 4 wieder heraus. Das funktioniert natürlich analog auch mit Dieben und Kriegern. Empfehlenswert hierfür sind die Statuen, die in der Nähe einer jeden Hauptstadt zu finden sind.

Sonstige Truppen: Ihre erste Truppe ist komplett, wenn Sie nun noch einige Fern- und Nahkämpfer hinzufügen. Später werden die meisten sowieso durch die im großen Tempel zu beschwörenden Wesen ausgetauscht. Nur bei der Leben-Truppe trifft diese Regel nicht zu: Auf zwei oder drei Gruppen Bogenschützen sollten Sie hier nicht verzichten.

Erkundung und Eroberung

1. Gleich nach der Eroberung Ihres Tempels können Sie folgendes tun: Orientieren Sie sich anhand der Karte, wo die nächsten Hauptstädte liegen. Mit Ihrer ersten (eventuell leicht verstärkten) Truppe rennen Sie nun so schnell wie möglich los, um die Tempel dieser benachbarten Kulte zu befreien. Vermeiden Sie hierbei jeglichen Kampf mit anderen Parteien (außer den sogenannten „Überläufern"), damit Sie keinen Krieg mit jenen bekommen, die Sie befreien wollen. Gelingt Ihnen die Eroberung eines Tempels, ohne vorher Streit mit dem dazugehörigen Volk gehabt zu haben, erhalten Sie als Belohnung obendrein dessen Lord! Zumindest bei einem oder zwei Tempeln sollte das gelingen. Das klappt wunderbar bei Leben/Wasser und Feuer, Luft/Ordnung, Ordnung/Erde.
2. Während Sie nun in der Folgezeit sparen, die kleineren Gebäude in Ihrer Umgebung erobern und natürlich forschen, sollten Sie nebenher ein wenig in die Aufklärung investieren, um die zahlreichen Gebäude, Türme und Dungeons in der Wildnis zu finden. Sobald eine starke Truppe steht, beginnen Sie mit der systematischen Eroberung dieser Stätten. Das rentiert sich deshalb, weil dort die meisten Artefakte zu finden sind und jede Menge Erfahrungspunkte errungen werden können. Außerdem erhalten Sie immer wieder mal einen fortgeschrittenen Helden mit Level 4, der nach seiner Befreiung für Sie tätig wird. Solche Beutehelden lassen sich hervorragend als erste Besatzung für eine soeben eroberte Stadt verwenden.


Bewegung, Schnelligkeit und die Fähigkeit, an Orte zu fliegen, die für den Feind nicht erreichbar sind, machen diese schwachen Luftgeschöpfe oftmals zu einem harten Gegner.

Kämpfe



So begegnet man als „Feuer-Lord" den ansonsten tödlichen Angriffen der übermächtigen elfischen Bogenschützen: Drei Feuermagier belegen die Bogenschützen mit dem Spruch „Feuersturm". Schon nach kurzer Zeit gibt es keine Schützen mehr, und die Feuer-Dämonen können mit dem Rest kurzen Prozeß machen.

3. Natürlich wird während dieses ersten Zuges auch einiges an Gold, Bier und Kristallen erobert. Davon bezahlen Sie nun weitere Truppen, die nach ähnlichem Muster aufgepäppelt werden.

Magie und Forschung

1. Jeder Kult verfügt über eine ganz spezifische Magie. Eines haben aber alle gemeinsam: Es gibt einen oder zwei Standard-Sprüche, die bei jedem Angriff zur Anwendung kommen. Außerdem gibt es bei manchen Kulten sehr nützliche Karten- und allgemeine Zauber. Es würde den Rahmen dieser Tips & Tricks bei weitem sprengen, hier alle Sprüche auflisten zu wollen, da es einfach viel zu viele sind. Die Forschung nimmt sehr viel Zeit in Anspruch und ist nur mit hohem Aufwand zu schaffen. Sie erfahren bei jedem neuen Spruch, wie viele Arbeitstage seine Erforschung erfordert. Diese Zeitangabe bezieht sich auf einen Magier mit Level 1. Drei Magier mit Level 3 haben also insgesamt 9 Levels und können die Arbeit demzufolge neunmal schneller erledigen. Nachdem es im Spiel immer wieder mal ruhigere Phasen (sprich: Es sind keine größeren Gefechte im Gange oder in Sicht) gibt, sollten Ihre Magier, die schon einige Levels errungen haben, diese Zeiten in der Forschung verbringen. Auf diese Weise wird es möglich sein, für jede Seite wenigstens die wichtigsten Angriffssprüche zu erarbeiten. Aber auch Ihre Eroberungen können dazu beitragen, die Forschungen zu beschleunigen.
2. Eines ist in diesem Zusammenhang noch wichtig: Wann immer ein Feind eine Ihrer Städte erobert, erhält er gleichzeitig alle Gilden; Ihre dort tätige Belegschaft findet sich auf der Straße wieder. Die Magier würden in einem solchen Falle alles vergessen, woran sie aktuell gearbeitet haben. Das ist vor allem dann ärgerlich, wenn für einen schwierigen Spruch nur noch einige Tage benötigt worden wären. Achten Sie also darauf, immer eine adäquate Bewachung zurückzulassen.



Bevor Sie diese Überläufer angreifen, sollte doch Ihr Dieb versuchen, einige Ressourcen zu stehlen!

Dörfer und neue Gilden

Überlegen Sie gut, ob es sich lohnt, ein Dorf zu erobern und dort in eine weitere Gilde zu investieren, da dieser neue Stützpunkt auch bewacht werden sollte. Wenn Sie genügend Mittel haben, ist das keine Frage; zu Beginn kann es jedoch sehr ärgerlich sein, einen verlustreichen Kampf geführt zu haben, in ein Gebäude zu investieren und nach wenigen Zügen wieder alles zu verlieren. Sollten Sie sich entscheiden, eine neue Gilde zu bauen, ist es sicher nicht verkehrt, auf diesem Wege zu einer weiteren Magierbehausung zu kommen. Darin können Sie dann die Themen erforschen lassen, die in der Hauptstadt gerade nicht bearbeitet werden. Außerdem lassen sich dort – nach den nötigen Upgrades – schnell einige der mittleren magischen Wesen beschwören, um schwache Feinde abzuwehren.

Empfehlungen zum Feldzug

Daß der Sieg mit dem einen Kult leichter, mit dem anderen schwerer fällt, wissen Sie inzwischen. Ein ausprobierenswerter Tip: Erobern Sie auf alle Fälle den „Kult des Wassers". Dieser verfügt über die bei weitem besten Schiffe, mit denen Sie schnell von einem Ort zum anderen gelangen. Da die Welt auch in *Lords of Magic* rund ist, können Sie so in der Tat mit einer starken Truppe alles in vertretbaren Zeiträumen erreichen – was besonders wichtig ist, wenn Sie nicht die Seite des Todes gewählt haben. Außerdem sollten Sie sich die Hauptstadt und den Tempel der Feuer-Leute unter den Nagel reißen, da deren Drachen und Dämonen doch recht nette Geschöpfe sind. Für jeden Spieler ist es wichtig, möglichst viele der überall verstreuten Gebäude und Dungeons zu erobern, da dort meist die höheren Artefakte zu finden sind – und damit fängt der Spaß erst so richtig an.

Besondere Taktiken, Spionage und Handel

1. Der Dieb verfügt über die Fähigkeit, feindliche Helden ohnmächtig zu schlagen. Das ist besonders dann von Vorteil, wenn ein starker feindlicher Kämpfer in Ihre Reihen eingebrochen ist und Ihre Magier oder Fernkämpfer bedroht; mit diesem Diebes-Angriff kann er sofort ausgeschaltet werden. Ob Sie anschließend großartige Informationen erfoltern oder erfragen können, sei dahingestellt.
2. Ebenso fragwürdig ist das Feature „Spionage" – in etlichen Testspielen wollte es selbst mit hochrangigsten Dieben kein einziges Mal klappen. Somit erledigt sich auch die Option „Handeln", da Sie ja nur die Dinge nachfragen können, die Ihr Dieb während seiner Aufklärung ausgemacht hat. Auch hier gilt wieder die Einschränkung, daß diese Möglichkeiten im Multiplayerspiel eine ganz andere Bedeutung erhalten. Wenn Sie ausschließlich gegen den PC spielen, können Sie's jedenfalls getrost vergessen...
3. Anders ist es mit Geschenken, die ja bekanntlich die Freundschaft erhalten. Gerade während der ersten 50 Runden braucht man alles, nur keinen starken Feind. Wenn Ihnen also eine fremde Party mit „neutralem" oder besserem Status über den Weg läuft (wobei wiederum nicht die Überläufer gemeint sind), sollten Sie ruhig versuchen, diese Beziehung durch eine kleine Gabe weiter zu verbessern.

Uwe Symanek ■

Allgemeine Tips und Komplettlösung

Nuclear Strike

3D-Action der anspruchsvollen Sorte liefert Electronic Arts mit dem Kampfhubschrauber-Shooter Nuclear Strike. Wir versorgen strauchelnde Piloten mit detaillierten Karten und genauen Missions-Beschreibungen.

ALLGEMEINE TIPS

1. WAFFEN UND GEGNER

MG: Maschinengewehre sind besonders effektiv gegen stationäre Ziele und sogenannte „weiche Ziele" wie Gebäude, Wachtürme, Infanterie und leichte Fahrzeuge.
Hydra: Diese ungelenkten Raketen sind besonders gut gegen gepanzerte stationäre Ziele geeignet.
Hellfire: Lenkraketen sind hilfreich gegen schnelle Gegner.
Spezial: Setzen Sie diese Superwaffen nur gegen besonders hartnäckige Gegner ein.

2. Reichweitenvorteil

Wenn Ihr Heli höher fliegt, haben auch Ihre Waffen eine größere Reichweite. Benutzen Sie also Gebäude, Zäune, Berge u. ä., um einen Reichweitenvorteil zu erhaschen. So können Sie Ihre Gegner ohne Gegenwehr zerstören.

3. Kampagnen-Aufbau

Pro Kampagne müssen Sie mehrere Unterziele erfüllen. Manchmal ist es ratsam, dem planmäßigen Verlauf etwas vorzugreifen, um es später leichter zu haben. Als Faustregel sollten Sie grundsätzlich alle Gegner angreifen, die Sie auf Ihren Wegen treffen.

4. Power-Ups

Sie sind während des gesamten Spiels von Nachschub abhängig. Auch wenn Sie in der ersten Kampagne noch mehr als genug Vorräte finden, wird es später häufig sehr knapp. Sie sollten also immer nur nachladen und auftanken, wenn Ihre Vorräte so gut wie leer sind. Sonst verschwenden Sie unnötigerweise wertvolle Ressourcen. Oft versteckt der Gegner Nachschub in Gebäuden. Sie sollten sich Notizen zu den Gütern machen, die nicht auf Ihrer Karte angezeigt werden (zum Beispiel Spezialwaffen und Panzerung).

5. Kriegsgefangene

Ob Dissidenten, Einheimische oder Gefangene: Alle warten auf die Rettung aus der Luft. Sie bekommen beim Absetzen auf einem Landeplatz 200 Panzerungspunkte pro Mann. Besonders hilfreich, wenn es um die Power-Ups nicht so gut bestellt ist!

6. Wissen ist Macht

Nehmen Sie sich die Zeit, um die Aufklärungsdaten des Strike-Net zu lesen und sich die Videos anzuschauen. Sie erhalten wichtige Tips zu Gegnern, Nachschub und Missionszielen. Des öfteren erhalten Sie auch einen leicht verschlüsselten Hinweis über Funk. Beispiel: „An Tankstellen ist das Rauchen verboten". Will sagen: Wenn Sie die Tankstelle zerstören, fliegt auch der Gegner in der Nähe in die Luft.

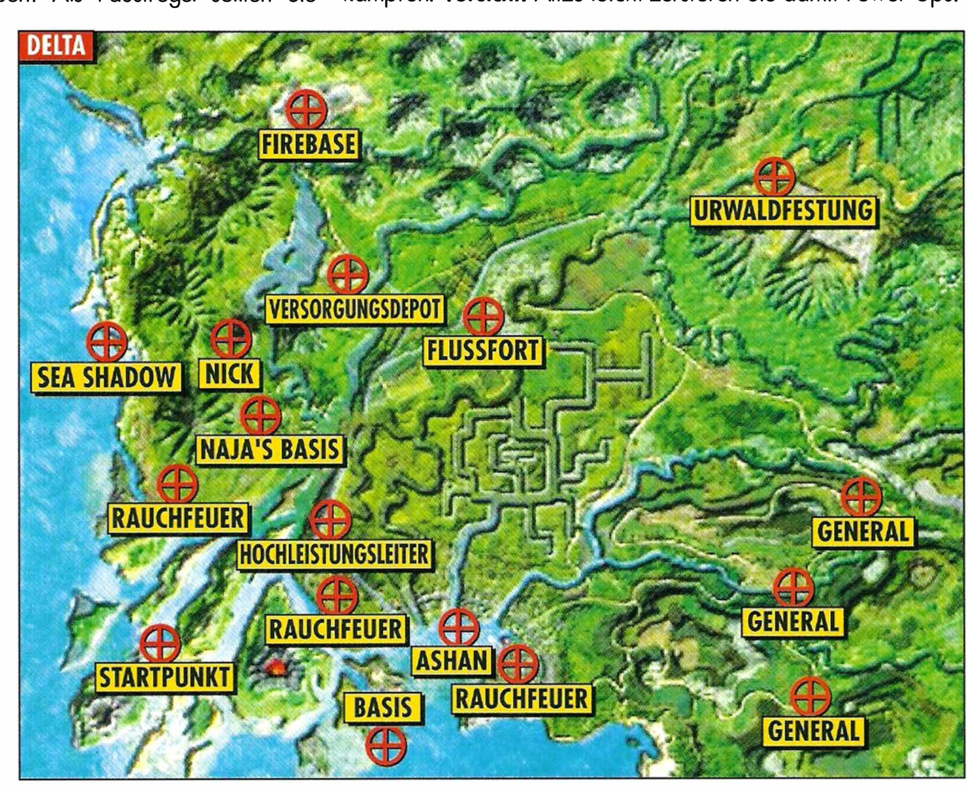
7. Alarmzonen

Ihr Bordcomputer warnt Sie, wenn Sie in den feindlichen Radarraum eindringen. Radaranlagen haben auf Ihrer Kill-Liste allerhöchste Priorität! Radaranlagen stehen sinnvollerweise immer auf Anhöhen. Diese können Sie gut auf der Karte erkennen!

KAMPAGNEN

DELTA

In dieser Kampagne sind Treibstoff, Munition und Panzerung in rauhen Mengen vorhanden. Wer Spaß daran hat, kann sich auch noch das Hover Craft (bei der Basis) schnappen und damit kämpfen. **Vorsicht:** Allzu leicht zerstören Sie damit Power-Ups!





Rauchfeuer
Fliegen Sie die drei Rauchfeuer ab und eliminieren Sie den schwachen Widerstand.

Naja rekrutieren
Sobald Sie über der Fracht (Nick) ankommen, strömen plötzlich Gegner aus allen Richtungen auf Sie zu. Dem können Sie wunderbar vorbeugen, indem Sie die Hütten schon vorher zerstören. Liefern Sie dann den Käfig bei der Sea Shadow westlich Ihrer Position ab.


Sobald Sie den Käfig aufnehmen, schnappt die Falle zu. Zerstören Sie deshalb vorher die Hütten und Büsche.

Najas Basis wird von vielen Panzern angegriffen, die Sie schleunigst beseitigen sollten. Wenn die Bedrohung gebannt ist, springt Naja in ein Motorrad und macht sich auf den Weg zum Versorgungsdepot. Geben Sie ihr auf dem Weg Feuerschutz.

Stadt befreien
Nachdem Sie am Versorgungsdepot Waffen und Munition aufgenommen haben, schnappen Sie sich Naja und die Waffenkiste.
TIP: Da Sie nach diesem Abschnitt Ihren Apache gegen den schwächeren Huey eintauschen müssen, empfiehlt es sich, einen kleinen Ausflug zum Flußfort zu machen. Erledigen Sie alle Gegner dort, dann haben Sie es in der nächsten Mission leichter!
Fliegen Sie nun nach Ashan. LeMond greift mit einem großen Panzerverband aus Nordosten an. Wenn Sie die Kiste nicht sofort absetzen, haben Sie es etwas leichter, weil die LKWs nicht gleich losfahren.

Flußfort
Sie werden bei der Attacke auf das Fort von mehreren Patrouillenbooten unterstützt. Fliegen Sie voraus und erledigen Sie als allererstes die Radaranlage. Dann zerstören Sie die Brücke, damit Ihre Boote freie Fahrt haben. Wenn Sie das Fort in Schutt und Asche gelegt haben, sollten Sie auftanken und Waffen holen.

Truppen holen
Jetzt verschlägt es Sie in den Nordwesten, wo Sie an drei Punkten je vier Kameraden retten müssen. Jeder dieser Punkte wird von drei schweren Panzern bewacht, die mit Vorsicht zu genießen sind. Auf dem Weg zum dritten Abholpunkt überfliegen Sie den Flugplatz. Schalten Sie die beiden Panzer dort aus! Wenn Sie alle zwölf Mann gerettet haben, bringen Sie diese zu ihren Hueys auf dem Flugplatz.

Generäle
Machen Sie sich jetzt auf den Weg zu den drei Dörfern im Südosten. Dort finden Sie je 5 Gefangene und einen Hangar, in dem sich der General versteckt. Da Ihr Huey nur 12 Mann aufnehmen kann, müssen Sie zwischendurch zu einem Landeplatz fliegen, um auszuladen.

Urwaldfestung
Achten Sie auf die Statuen südlich der Festung! Sie enthalten wertvolle Power-Ups! Die hohen Mauern und Tempel erschweren die Jagd auf die Geschütze und Panzer in der Festung. Wenn Sie die Festung gesäubert haben, ist es an der Zeit, Naja abzusetzen. Geben Sie Ihr Deckung, indem Sie die herannahenden Panzer und Soldaten erledigen!


Achten Sie in der Delta-Kampagne auf diese Statuen. Sie enthalten versteckte PowerUps.

LeMond jagen
Der Bösewicht versucht in einem Konvoi zu entkommen! Fliegen Sie hinterher und zerstören Sie die Fahrzeuge. Vorsicht: Auf dem Weg liegen ein paar Geschütztürme. Die Spur von LeMond verliert sich, und Sie müssen schleunigst zurück zur Urwaldfestung, um Naja rauszuholen.

ISLAND
Jetzt fliegen Sie einen Sea Apache, der mit mehr Hellfires und weniger Spezialwaffen bestückt ist. Leider können Sie auf der Karte jetzt nicht mehr sehen, wo sich Panzerungskisten befinden. Sie werden des öfteren auf Leuchttürme treffen. Diese enthalten wertvollen Nachschub! Wählen Sie für die Waffenkonfi-

guration auf jeden Fall die ausgewogene Ladung, da Sie sonst eine neue Waffe nicht benutzen können (ersetzt die Hydras).


Wenn Sie in der Nähe einer dieser Leuchttürme sind, ertönt ein Nebelhorn. In den Türmen sind PowerUps versteckt!

Cash kontaktieren

Schnappen Sie sich die Geldkiste direkt neben Ihrem Startpunkt und fliegen Sie zu Cash's Island. Sobald Sie Ihren Gast an Bord haben, geht's weiter Richtung Osten.

TIP: Cash hat ein kleines Versteck auf seiner Insel (mit Treibstoff und Waffen).

ASAT-Start

Die erste Anti-Satelliten-Rakete finden Sie auf einem Pier neben einem abgewrackten Kreuzer. Erledigen Sie die Patrouillenboote und achten Sie auf den mobilen Raketenwerfer. Reinigen Sie auf dem Weg zur zweiten Rakete Depot Island und Junk Island. Jagen Sie das U-Boot (zweite ASAT) mit Hilfe einer Spezialwaffe in die Luft! Nachschub finden Sie auf der westlich gelegenen Oil Island. Bevor Sie jetzt die dritte Rakete zerstören, sollten Sie sich Gun Island widmen. Diese Insel ist im Südosten durch ein Radar geschützt, das Sie als allererstes zerstören sollten. Gehen Sie dann die Wachtürme und die Raketenwerfer an. Obwohl es schwer ist, Gun Island einzunehmen, lohnt es sich ungemein, weil dort jede Menge Treibstoff und Munition lagert. Ganz im Osten ist auch noch eine Superwaffe in einem Lagerhaus versteckt!

Jetzt geht's frisch bewaffnet weiter nach Bikini-Island. Mit der neuen Waffe haben die Panzer und Geschütztürme nichts zu melden! Wenn Sie Cash abgesetzt haben, können Sie die letzte Rakete zerstören.

Octad-Flugplatz

An der Westseite von Harrier Island steht eine Radaranlage. Diese sollten Sie unbedingt ausschalten! Wenn Sie Cash auf dem Helipad im Süden der Insel absetzen, hilft er Ihnen mit dem Bulldozer. Achten Sie auf die Piloten, weil Hubschrauber ohne Besatzung bekannterweise nicht besonders gut fliegen. Wenn Sie die Insel gesäubert haben, ist es Zeit, in einen richtigen Jet zu steigen. Im großen Hangar finden Sie eine Sea Harrier!

Flotte

Die Dschunken versuchen nach Süden durchzubrechen. Fangen Sie die Schiffe schnell ab.

TIP: Da Sie ja mittlerweile einen schwergepanzerten und äußert gut bewaffneten Jet Ihr eigen nennen, sollten Sie daraus noch etwas Nutzen ziehen. Erledigen Sie die Radaranlagen und Verteidigungen von Pearl Island, Montgomery Island und Fortress Island. Das erspart Ihnen später viel Ärger.

Wenn Sie wieder in Ihrem Sea Apache sitzen, ist es an der Zeit, die Gefangenen von Prisoner Island zu befreien.

LST-Flotte

Schlagen Sie schnell zu, und erlauben Sie den Landungsschiffen nicht, ihr Ziel zu erreichen. Wenn Sie bereits vorher die HAWK-Batterien mit der Harrier zerstört haben, ist das ein Kinderspiel.

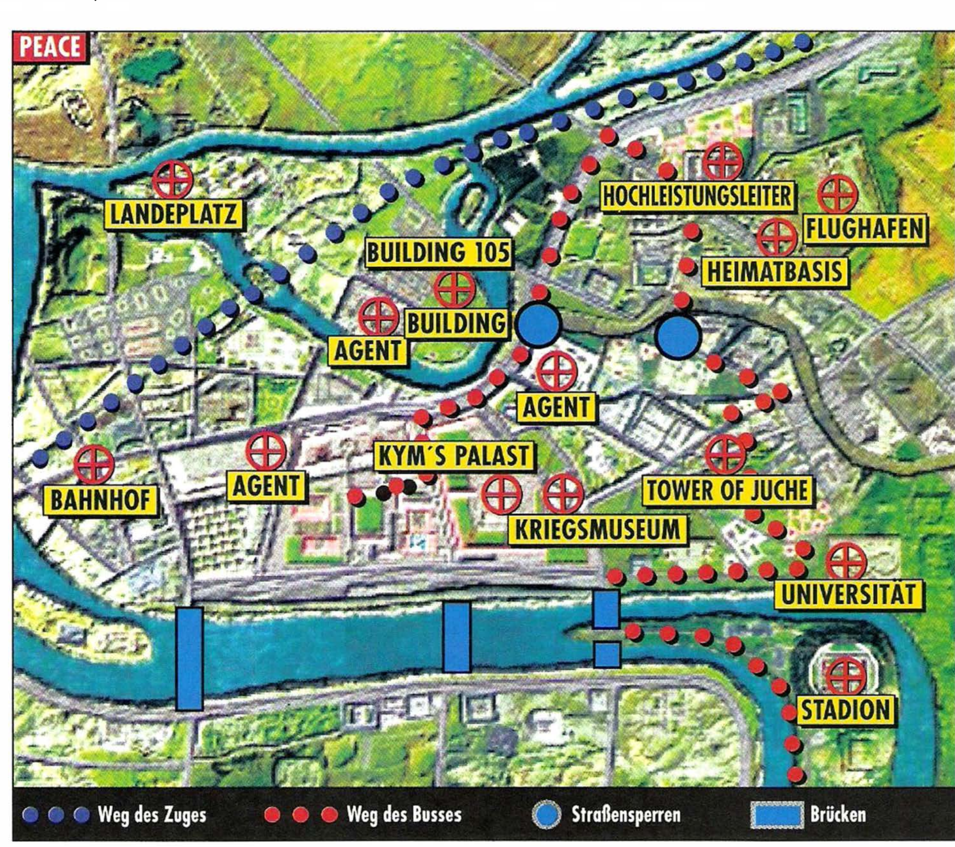
Raketenboote

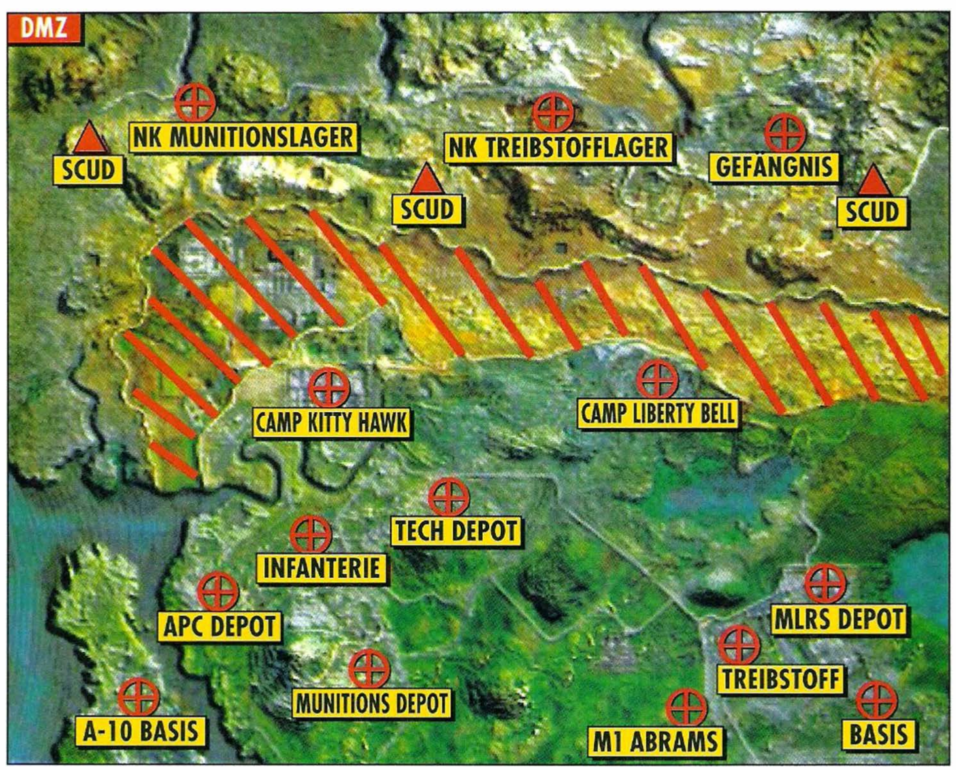
Jetzt bekommen Sie es mit richtigen Schiffen zu tun. Besorgen Sie sich vorher am besten eine frische Packung Spezialwaffen. Sie können die Seeminen (nördlich von Pearl Island zu finden) aufsammeln und an den markierten Stellen in der Hafenausfahrt platzieren. Die Raketenboote sinken bereits nach einem Treffer mit der Spezialwaffe. Wenn Sie die Verteidigungen und das Kraftwerk vorher ausgeschaltet habe (siehe obiger Tip), haben Sie auch hier leichtes Spiel.


Wenn Sie den Octad Flugplatz gesäubert haben, finden Sie in dem großen Hangar einen äußerst effektiven Harrier-Kampfjet.

Baracken zerstören

An der Westseite der Festung können Sie Cash absetzen, der dann für Sie die Türme vernichtet. Erledigen Sie dann das Fußvolk und die beiden Raketenwerfer.





Militärbasis

Im Osten von Montgomery Island steht eine Radaranlage. Auch hier können Sie Cash wieder zum Einsatz bringen. Nehmen Sie den Bruder von Hwong an Bord (Hangar zerstören).

Hwong

Im äußersten Nordwesten finden Sie die Zutaten für ein schönes Bömbchen (Nitro Island)! Stellen Sie die Container auf die markierten Stellen und nehmen Sie dann das Nitroglycerin mit.
Die Bohrinsel wird von zwei Schnellbooten und vier Türmen bewacht. Erledigen Sie die Boote und werfen Sie dann Ihre hochbrisante Ladung direkt über der Insel ab. Wenn alle Gebäude auf der Plattform zerstört sind, flieht Hwong auf einem Boot Richtung Osten. Er wird von zwei Helis beschützt. Machen Sie kurzen Prozeß und nehmen Sie Hwong an Bord.

PEACE

Ihre Mission verschlägt Sie jetzt in die Hauptstadt von Nordkorea. Vorerst müssen Sie sich mit einem Newsheli begnügen. Überall in der Stadt sind in farbigen Kisten Power-Ups versteckt (blau = Panzerung, grün = Treibstoff, rot = Munition). Des weiteren haben Sie durch jede Menge Dissidenten die Möglichkeit, Ihre Panzerung immer wieder zu stärken. Meiden Sie die Flakstellungen und knöpfen Sie sich die Motorräder vor, die sich überall in der Stadt hinter Plakaten verstecken.

Halten Sie die Panzerfahrzeuge auf, indem Sie die nahegelegenen Tankstellen in die Luft jagen.

Agenten befreien

Nehmen Sie als allererstes die Hochleistungsleiter nordwestlich Ihres Startpunktes auf (Feuerwehrstation). Dann geht's zu den Gefängnissen. Sobald Sie auf eines der Gebäude schießen, kommt der Agent mit jeder Menge Wachpersonal im Schlepptau ins Freie. Außerdem rücken Raketenwerfer und Panzer vor. Seien Sie kein Held. Die Devise lautet: Schnell rein, Agenten aufnehmen, und nix wie weg!

Schützenpanzer

Als nächstes schicken sich vier Schützenpanzer an, ins Stadtzentrum zu gelangen. Sie können diese indirekt zerstören, indem Sie Strommasten an der Straße ummähen oder Tankstellen zur Explosion bringen („Das Rauchen an Tankstellen ist verboten!").

Bus eskortieren

Auf der Karte sehen Sie den etwas umständlichen Weg des Busses. Fliegen Sie den Weg ab, und achten Sie auf die Motorräder. Auf dem Weg müssen Sie zweimal Straßensperren (blaue Punkte) zerstören. Wählen Sie immer die Sperre, die den Straßenweg versperrt. Sonst nimmt der Bus eine Querfeldein-Route, die weitaus gefährlicher ist.

Cobra

Jetzt dürfen Sie endlich Ihren schwächlichen Newsheli gegen etwas besseres eintauschen, eine AH-1 Super Cobra. Setzen Sie Andrea vor dem Museum ab und halten Sie die Infanterie fern. Sobald die Cobra einsatzfähig ist, können Sie landen.



Überall in der Stadt verstecken sich Motorräder hinter Plakaten. Zerstören Sie diese, damit sie nicht den Bus verfolgen.

TIP: Mit der weitaus effektiveren Cobra sollten Sie jetzt erst einmal zu den Gefängnissen aus der ersten Teilmission zurückkehren, um die dortigen Truppen zu zerstören. Diese funken Ihnen sonst später dazwischen!

Luftbrücke schützen

Vernichten Sie einfach alle Gegner, die sich dem Landeplatz nähern. Mit der Cobra ist das kein Problem!

Diplomaten eskortieren

Checken Sie zunächst die Umgebung, bevor Sie Andrea absetzen. Westlich Ihrer Position ist eine Mauer mit einem Tor, das Sie gewaltsam öffnen müssen. Das ist in der Hitze der Evakuierung viel schwerer! Von dort flüchten die Diplomaten in den nahegelegenen Bunker.



Wenn das Tor zerstört ist, setzen Sie Andrea ab. Mehrere Infanteristen wollen die Rettungsaktion vereiteln. Lassen Sie das auf gar keinen Fall zu!

Nachschub
Sie haben nun nur noch drei Minuten, bis die Atombombe die ganze Stadt zerstört! Bringen Sie etwas Nachschub in das Stadion, und landen Sie dort, bevor es BOOM macht.

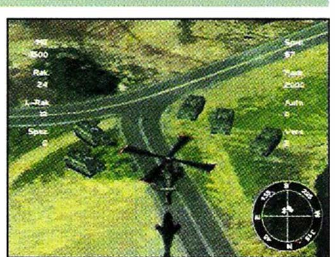
Peace Teil 2 *(direkt nach der nuklearen Explosion)*
Glücklicherweise können Sie diesen zweiten Teil auch per Paßwort erreichen. Die ganze Karte ist mit Power-Ups gespickt. Außerdem können Sie die verstrahlten Zivilisten zum Landeplatz bringen, um Ihre Panzerung aufzubessern. Leider ist die halbe nordkoreanische Armee angerückt, um Ihnen das Leben schwer zu machen – räumen Sie also gut auf, um es später leichter zu haben. Zerstören Sie gleich zu Anfang die Brücken entlang der südlichen Grenze.

Zug eskortieren
Bevor Sie Andrea am Bahnhof absetzen, sollten Sie die Schienen abfliegen, alle Feinde in der Nähe zerstören und gleich noch die Weiche umstellen. Laden Sie Treibstoff und Waffen nach, bevor Sie den Einsatz starten. Sobald die Diplomaten im Zug sitzen, geht es heiß her. Sie müssen zwei Züge zerstören und Panzer, die sich auf die Schienen stellen, aus dem Weg räumen. Wenn der Zug angekommen ist, begeben Sie sich schnurstracks nach Süden zum Fluß.

Brücken und HQ
Die Brücken haben Sie ja bereits zerstört, die Gegner können also nicht entkommen. Ihre Ziele sind die Radarfahrzeuge, die leider schwer bewacht werden. Das größte Problem hierbei stellen die gegnerischen Kampfhubschrauber dar. Gehen Sie vorsichtig vor!

DMZ

Sie wollen Krieg? Jetzt haben Sie einen! Als erstes sollten Sie Ihre Truppen in Stellung bringen. Fliegen Sie alle Stützpunkte ab, und verteilen Sie die Truppen wie folgt: Fuel Depot: Position 1; M1-Abrams: Position 3; Waffen-LKWs aus dem Ammo Depot: Position 2, Bradleys (APC Depot): Position 3, Infanterie: Position 2, Bradleys aus Camp Liberty Bell: Position 3 und die Abrams aus Camp Kitty Hawk: Position 3. Durch diese Verteilung blocken Sie die Wege für die feindlichen Truppenverbände und Sie schützen Ihre Nachschub-LKWs vor feindlichen Übergriffen. Ziel dieser Kampagne ist es, bis zum Eintreffen der US-Bomberverbände durchzuhalten und die Nordkoreanischen Truppen nicht nach Süden entkommen zu lassen.



Wenn Sie über den befreundeten Einheiten schweben, können Sie diese in Stellung gehen lassen. Hier bewacht ein Gruppe Bradleys eine Straßenkreuzung.

Andrea abholen
Nehmen Sie die Hochleistungsleiter und Andrea auf. Kurz darauf beginnen die Feindseligkeiten. Greifen Sie auf keinen Fall vorher an!

Kampf
Dann begeben Sie sich sofort zur A-10. Mit diesem Monster fliegen Sie dann zu den drei SCUD-Stellungen. Kümmern Sie sich nicht um die gemeldeten Angriffe: All Ihre Verbündeten sind ja bereits ausgerückt. Wenn Sie die drei SCUDs zerstört haben, greifen Sie die vorrückenden Panzerkolonnen ab, bis Ihnen der Treibstoff ausgeht. Zwischendurch können Sie der MLRS-Batterie Ziele zuweisen. Checken Sie regelmäßig die Karte, um den feindlichen Vormarsch im Auge zu behalten. Da Sie mit der A-10 schon die erste Angriffswelle zerstört haben und Ihre Alliierten in Stellung sind, müssen Sie jetzt nur noch Panzer jagen, bis das Flächenbombardement anfängt.

Anmerkungen
Sie können in dieser Kampagne so ziemlich jedes Fahrzeug benutzen, Andrea an allen möglichen Orten absetzen und jede Menge Spezial-Power-Ups benutzen (z. B. Minen aus dem Tech-Depot). Es gibt sicherlich Dutzende von Möglichkeiten, diesen Krieg zu gewinnen.

FORTRESS

In der letzten Kampagne geht es richtig zur Sache. LeMond hat sich mit mehreren Atomwaffen in einer Festung verschanzt. Die Mauern sind mit Türmen gespickt, aus allen Himmelsrichtungen

Paßwörter und Cheats

Die Cheats werden wie Paßwörter eingegeben. Leerschritte werden per „Cursor rechts"-Taste eingefügt.

LEVELCODES

Code	Kampagne
JUNGLEWAR	Delta
BUCCANEER	Island
DETONATE	Peace
AFTERSHOCK	Peace, Teil 2
CHESSPIECE	DMZ
BASTILLE	Fortress
LIGHTNING	„Secret-Level", eine Trainingsmission auf der Island-Karte. Sie bekommen einige witzige Kommentare zu hören...

CHEATS

Cheat	Funktion
UNLEADED	Unbegrenzter Treibstoff
GUNSRUS	Unbegrenzte Munition
CHAINMAIL	Unbegrenzte Panzerung
SHARKBAIT	Schockwelleneffekt. Feuern Sie eine Rakete in den Boden! Sie erzeugt bei diesem Cheat eine Druckwelle, die alles in der Nähe in Mitleidenschaft zieht.
MAD BOMBER	Schockwelleneffekt und unbegrenzte Munition
CHEESYPOOF	Unbegrenzt Treibstoff, Munition und Panzerung
EAGLEEYE	Aufklärungsmodus. Weder Sie noch der Gegner können feuern.
OLDSCHOOL	Top-Down-Ansicht

rücken Panzer an, und die Luft ist voller Helis. Ihnen stehen drei verschiedene Helikopter und ein Panzer sowie einige unterstützende Einheiten zur Verfügung, um das Fort zu knacken. Der T-90 ist eine nette Spielerei, hat aber keinen echten taktischen Vorteil. Der Hokum ist in einem roten Palast versteckt.

TIP: Im Lieferumfang eines neuen Helis ist natürlich frischer Sprit und eine volle Waffenladung enthalten. Wechseln Sie also erst, wenn Ihre Waffen verbraucht sind bzw. verballern Sie Ihre Waffen, bevor Sie den neuen Heli übernehmen.

Halten Sie sich zu Beginn von der Festung fern. Ihre Raketen sind bis zur Zerstörung der EMP-LKWs im Inneren nutzlos.

Beschützen

Begeben Sie sich schleunigst in die nordwestliche Ecke. Naja läuft vor einer Panzerkolonne weg zu einem Bohrfahrzeug. Schützen Sie Ihren Rückzug. Sobald sie im Fahrzeug sitzt, sind Ihre Agenten in Sicherheit. Fliegen Sie nun nach Süden.

Türme zerstören (Comanche)

Lassen Sie sich mit der Zerstörung der Radartürme Zeit. Verteilen Sie Ihre Teams und fliegen Sie in die südöstliche Ecke der Karte. Kümmern Sie sich um die Radarstation im Südosten, sobald die Meldung über Hacks Eintreffen im Kontrollbunker erscheint. Sie erhalten dann die Nachricht, daß Hack in Gefahr ist. Zerstören Sie den T-90, der sich seiner Position nähert. Dann wird Hack die Türme an den Brücken umprogrammieren. So wird der größte Teil des Panzernachschubs zerstört. Wenn Sie die Panzerkolonnen dezimiert haben, können Sie Ihre eigentliche Mission erfüllen.

Mobile Sender (Comanche oder Havoc)

Bevor Sie jetzt Naja absetzen, säubern Sie den äußeren Verteidigungsring. Zerstören Sie alle Türme und vor allem die Panzer. Zeigen Sie dem Gegner, daß Sie auch ohne Raketen mächtig Ärger machen können.

TIP: Wenn Sie die LKWs von hinten anfliegen, können Sie mit wenigen Schüssen die Plane abschießen. So entdecken Sie auch ohne Rauchmarkierung die Sender und decken nebenbei noch nützliche Power-Ups auf. Wenn alle Gefahren im äußeren Ring eliminiert sind, setzen Sie Naja ab und zerstören die Sender.

Wachkanonen (Hokum)

Jetzt sollten Sie sich den Hokum schnappen. Seine Spezialwaffen und Lenkraketen sind sehr schlagkräftig; außerdem besitzt er die beste Panzerung. Reinigen Sie nun, ähnlich wie zuvor, den inneren Festungsbereich. Sie treffen dort auf die Panzereinheiten, die durchgekommen sind. Diese können Sie aus sicherer Entfernung zerstören (siehe Reichweitenvorteil). Heben Sie sich die Power-Ups im Inneren der Festung auf und bedienen Sie sich an den weiter entfernten Nachschüben. Wenn außer den Wachkanonen alle Feinde erledigt sind, setzen Sie Cash ab. Locken Sie die Kanonen auf die Cash abgewandte Seite und weichen Sie so gut wie möglich dem Beschuß aus. Wenn Ihr Kollege die Luken gesprengt hat, jagen Sie den Turm in die Luft. So verfahren Sie jetzt der Reihe nach mit allen 6 Türmen. Laden Sie bei Bedarf Waffen und Panzerung aus der Nähe nach, während Cash zum nächsten Ziel rennt.



In diesem Palast im Osten des Einsatzgebietes finden Sie diesen äußerst schlagkräftigen HOKUM-Kampfhubschrauber.

ICBMs vernichten

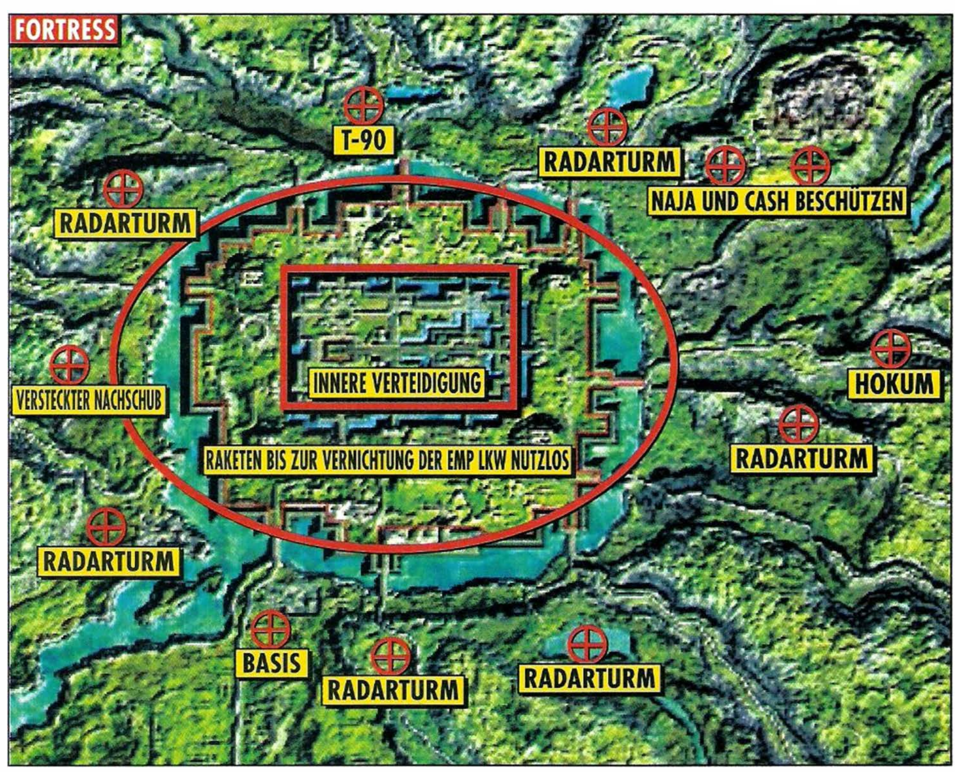
Sobald Sie Cash wieder an Bord genommen haben, schwirren einige neue Havocs über der Festung, die Sie schleunigst erledigen sollten. Jetzt können Sie Naja vor den Silos absetzen. Wenn sie eine ICBM findet, erledigen Sie die Rakete so schnell wie möglich (am besten mit der Spezialwaffe).

TIP: Immer wenn Sie eine Rakete aufdecken, rückt Verstärkung in Form von neuen T-90 Panzern an. Nehmen Sie immer zuerst Naja wieder auf, bevor Sie wild in der Gegend herumballern. Wenn Naja stirbt, haben Sie verloren!

Shivas Dolch

Zusammen mit Naja in einem zweiten Hokum müssen Sie jetzt die Raketenabschußbasis zerstören. Ballern Sie, was das Zeug hält. Obwohl die Raketen gut gepanzert sind, geben sie nach einigen gezielten Treffern den Geist auf.

Florian Weidhase ■



Allgemeine Tips

Diablo Hellfire

Es kann nur eine geben: Die einzige offizielle Zusatz-CD zu Blizzards Action-Rollenspiel Diablo bietet mehr als „nur" ein paar neue Quests und Monster. Was Sie in den Dungeons 16 bis 24 so alles erwartet, entnehmen Sie unseren brandheißen Hellfire-Tips.

DER CHEAT

Falls Sie die PC Games 3/98 verpaßt haben, hier noch einmal die genaue Vorgehensweise für den Cheat: Im Verzeichnis \Sierra\Hellfire erstellt man eine neue Textdatei mit dem Namen „command.txt". In diese Datei schreiben Sie folgende Zeile:
theoquest;bardtest;multitest;cowquest
Wenn Sie anschließend *Hellfire* starten, können Sie Multiplayerspiele in lokalen Netzen starten und haben einen weiteren Charakter zur Auswahl. (Achtung: V 1.01-Patch deaktiviert multitest).

CHARACTER

Der Mönch

Eigenschaft	Start	Max.	Eigenschaft	Start	Max.
Stärke	25	150	Geschicklichkeit	25	150
Magie	15	80	Vitalität	20	80

1. Als besondere Fähigkeit beherrscht der Mönch den Search-Spruch, um Gegenstände zu finden. Des weiteren kann er mehrere Gegner gleichzeitig angreifen.
2. Legen Sie Wert auf den Ausbau der Geschicklichkeit, da die Armour Class (AC) sowie die Kampfkraft stark ansteigen. Allerdings sind auch die magischen Fähigkeiten nicht zu vernachlässigen.
3. Da der Mönch mit schweren Rüstungen nichts anzufangen weiß, empfiehlt sich als guter Kompromiß die „Arkaine´s Valor"-Rüstung. Als Waffe sollten Sie - wie es sich für einen Mönch gehört – nur einen guten magischen Stab (zum Beispiel mit „Flaming ..."-Präfix) einsetzen.

Zusatzcharakter:
The Bard

Eigenschaft	Start	Max.	Eigenschaft	Start	Max.
Stärke	20	120	Geschicklichkeit	25	120
Magie	20	120	Vitalität	20	100

1. Dieser Charakter ist nur mittels der Datei command.txt aktivierbar. „The Bard" benutzt die Grafik der Rogue, unterscheidet sich aber grundlegend. Zwar schießt sie mit dem Bogen genauso schnell wie die Bogenschützin, mit Schwertern kann sie aber genauso gut umgehen wie der Warrior.
2. Als besondere Fähigkeit beherrscht der Bard die Identifizierung magischer Gegenstände – eine äußerst nützliche Eigenschaft, da Cain dafür 100 Goldstücke nimmt. Außerdem kann der Bard als einziger Charakter zwei Waffen gleichzeitig in den Händen halten. Die Fähigkeit, mehrere Gegner gleichzeitig anzugreifen, hat er mit dem Mönch gemeinsam.
3. Durch die Ausgewogenheit des Charakters haben Sie bei diesem Charakter die Qual der Wahl, welche Eigenschaften Sie forcieren. Als empfehlenswert hat sich die Steigerung von Magie und Stärke herausgestellt, da durch einen hohen Magiewert auch die Fernkampf-Fähigkeiten steigen – was besonders in den höheren Levels nützlich ist.

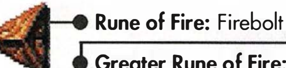
The Barbarian

Eigenschaft	Start	Max.	Eigenschaft	Start	Max.
Stärke	40	255	Geschicklichkeit	20	55
Magie	0	0	Vitalität	25	150

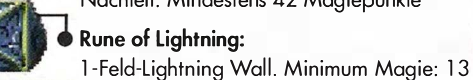
1. Dieser zusätzliche Charakter erschließt sich erst nach dem Update auf die Version 1.01 (siehe Patch auf der Cover-CD-ROM) und dem Zufügen von „barbariantest" in der command.txt.
2. Der Barbarian beherrscht den Rage-Skill (siehe Zaubersprüche). Zudem ist „fast attack/fast hit recovery" aktiviert – insbesondere, wenn er eine Axt benutzt. Wie der Mönch und der Barde kann er mehrere Gegner gleichzeitig angreifen, vor allem mit Axt oder Schwert (ohne Schild). Zweihänder oder Mauls kann der Barbarian auch mit einer Hand führen. Mit jedem Erfahrungslevel steigen auch seine Resistenzen um 1%.
3. In erster Linie sollten Stärke und Vitalität gesteigert werden, da dies die Stärken des Charakters sind. Magie entfällt ohnehin.

Runen

Runen funktionieren in *Hellfire* wie handelsübliche Minen. Allerdings hält sich der praktische Nutzen doch sehr in Grenzen – man sollte sie verkaufen, denn der Einsatz lohnt sich nur selten.



Rune of Fire: Firebolt



Greater Rune of Fire: Immolation-Spruch. Nachteil: Mindestens 42 Magiepunkte

Rune of Lightning: 1-Feld-Lightning Wall. Minimum Magie: 13

Greater Rune of Lightning: Nova. Minimum Magie: 42

Rune of Stone:
Die einzige Rune, die wirklich was taugt: Ein Stone Curse wird aktiviert. Minimum Magie: 25. Die Falle kann vom Spieler selbst nicht ausgelöst werden.



Shrines

Die Hellfire-Shrines im Detail:

Glowing Shrine	Magie +5, Erfahrung -5%
Mendicant´s Shrine	50% des Goldvorrates werden in Erfahrungspunkte umgewandelt
Murphy´s Shrine	Ausrüstung wird zu 33% beschädigt oder man verliert 33% des Goldes
Oily Shrine	Charakterabhängig **Monk:** +1 Geschickl., +1 Stärke **Warrior** +2 Stärke **Rogue:** +1 Geschickl., +1 Magie **Sorcerer:** +2 Magie **Bard:** +1 Geschickl., +1 Magie **Barabar:** +2 Stärke
Shimmering Shrine	Mana wird aufgefüllt
Solar Shrine	Uhrzeitabhängig **12-18 Uhr:** +2 Stärke **18-20 Uhr:** +2 Magie **20-4 Uhr:** +2 Vitalität **4-12 Uhr:** +2 Geschicklichkeit
Sparkling Shrine	Die Erfahrungspunkte steigen um den Wert 1000 in Level 1, 2000 in Level 2 und so weiter; außerdem wird der Flash-Spell ausgelöst.
Town Shrine	Town Portal

MONSTER

Festering Nest

Ausgerüstet mit einem Chain Lightning und einer Erfahrungsstufe von 20-25 marschieren Sie mehr oder weniger einfach durch und erledigen selbst Boss-Kreaturen wie Hork Demon oder Defiler weitgehend problemlos.

Demon Crypt

1. In der Crypt wirds schon schwieriger – unter Level 25 haben Sie fast keine Chance. Für den Magier sind vor allem die Bone Demons problematisch, da diese Monster gegen alles außer Holy Bolt und Stone Curse immun sind. Als Sorcerer sollten Sie also Stone Curse aktivieren und zuschlagen. Für die Nahkampf-Charaktere Monk, Warrior und Bard stellen diese Demons keine Herausforderung dar.
2. Die Lichs und Arch-Lichs lassen sich gut mit einem Golem bezwingen; auch Feuerbällen haben diese Monster nicht viel entgegenzusetzen. Für Nahkämpfer ärgerlich: Diese Monster laufen allzu gerne vor Ihnen davon. Ebenfalls optimal gegen Arch-Lichs: Der Holy Bolt-Zauberspruch.
3. Lassen Sie die „Gravedigger" niemals in Leichen herumstochern, da sie dadurch ihre Lebensenergie regenerieren.
4. Auch in der Crypt ist der Chain Lightning eine wirkungsvolle Waffe. Magier müssen allerdings immer wieder zum Fireball umschalten. Auch hohe Resistenzen gegen Magie und Feuer sind nützlich.

Neue Waffen

NAME	**EIGENSCHAFTEN**
Crystalline	ca. +280% Damage; Durability = 10
Peril	Schaden bei Monstern doppelt so hoch wie Schaden auf einen selbst
Devastation	Manchmal dreifacher Schaden
Decay	ca. +150 bis +250% Schaden; -5 Prozentpunkte pro Treffer; bei weniger als -100% zerbricht die Waffe
Doppelgangers	„Chance" to hit ca. +20 bis +30%; Schaden ca. +80 bis +100%; Läßt ca. jeden fünfzehnten Gegner nach seinem Ableben wieder neu erscheinen!

QUESTS

Farmer´s Orchyard

Mit dieser Quest beginnt *Hellfire* eigentlich erst, allerdings muß Ihr Held bereits Stufe 15 erreicht haben, sonst hüllt sich Farmer Lester in Schweigen. Man erhält von Lester eine „Rune Bomb", mit der man den Eingang zum „Festering Nest" (oder auch „The Hive") aufsprengen kann. Nach der Sprengung des Eingangs bekommt man von Lester das „Auric Amulet".

The Defiler


Der Defiler

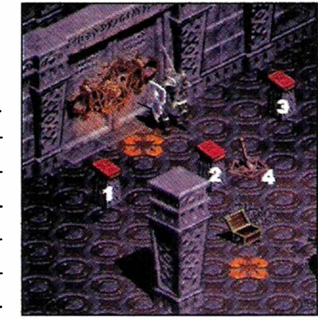
Hier geht es lediglich darum, den „Big Boss" zu eliminieren. Nachdem man alle 4 Levels des Nestes durcheilt hat, trifft man auf den Defiler. Vom Defiler erhält man dann die „Cathedral Map", mit der sich der Eingang zur Demon Crypt öffnet.

Grave Matters

Diese Quest, die eigentlich keine ist, erhält man, wenn man mit der „Cathedral Map" zu Gillian geht. Gillian erzählt von großen Schätzen auf dem Friedhof, meint aber eigentlich nur die Demon Crypt.

Cornerstone of the World

Eigentlich auch keine Quest, sondern vielmehr ein eingebauter Cheat. Legt man auf den „Eckstein der Welt" ein beliebiges Item ab, kann man es mit einem neuen Charakter dort wieder einsammeln. Den Cornerstone findet man entweder im ersten oder zweiten Level der Crypt.



Na-Krul

Der „Hauptgegner" in Hellfire. Vorher sollte man die „Torn Notes" finden und wieder zusammensetzen. In jedem der Crypt-Levels findet sich eine „Torn Note". Hat man alle drei zusammen, gibt die Note einen Hinweis, wie man Na-Kruls Kraft vermindern kann. Legt man nämlich Hebel (4) um, öffnet sich zwar die Tür, aber Na Krul läßt sich kaum verletzten. Vor Na-Kruls Kammer liegen drei Bücher mit Zaubersprüchen. In der richtigen Reihenfolge gelesen (sprich: angeklickt), öffnet sich die Kammer, und Na-Krul kommt stark geschwächt heraus. Dann ist es ein leichtes, dem Ober-Dämon den Garaus zu machen. Öffnet man die Kammer mit dem Hebel, hat man es nicht so leicht – für einen Mönch der Stufe 27 aber auch kein größeres Problem.

Die richtige Reihenfolge:
2 IN SPIRITU SANCTUM
3 PRAEDICTUM OTIUM
1 EFFICIO OBITUS UT INIMICUS


Der Oberbösewicht in Hellfire Na-Krul.

EASTER-EGGS

The Jersey´s jersey

Hat man mittels command.txt-Datei die sogenannte „cowquest" aktiviert, erhält man die Runebomb nicht von Bauer Lester, sondern von einem „Total Verrückten" („Completly Nut"), der als zweibeinige Kuh den Helden mit dummen Sprüchen nervt. Fragt man öfter nach, erzählt er einem sein Mißgeschick und rückt die Bombe raus.
Ihr Job: Sie sollen seinen „braunen" Anzug suchen und finden – also nicht den „grauen", denn der ist nur als Abendgarderobe gedacht. Der graue „Eselsanzug" befindet sich im dritten Level des Festering Nest, der braune „Hirschanzug" hingegen in der vierten Etage. Wenn Sie ihm seinen braunen Anzug wohlbehalten zurückbringen, schenkt er Ihnen zum Dank eine nette Rüstung.


Dieser Anzug wird für die Cowquest benötigt.


Von diesem seltsamen Gesellen gibt es die Rune Bomb.

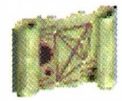
The Little Girl

In dieser Quest, auch als „Theo Quest" bekannt, muß man den abhandengekommenen Teddy „Theodor" aus den Fängen des Hork-Dämons befreien. Im dritten Level des Nestes gibt der Hork-Dämon dann den Teddy nach ein wenig Überredungskunst wieder her. Bringt man Theodor wieder zu Celia zurück, wird man mit einem magischen Amulett belohnt. Diese Quest wird gestartet, nachdem man das erste Mal das Nest betreten hat (und mit der command.txt-Datei die Theo Quest aktiviert hat) – also nicht zu vorschnell alle Monster töten!

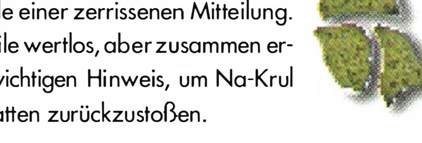
SPEZIELLE ITEMS



Runebomb: Diese Spezial-Rune gibt´s entweder von Farmer Lester oder von der sprechenden Kuh. Mit dieser Rune wird der Eingang zum „Nest" aufgesprengt. Einfach hinlaufen, Rune nehmen und fallenlassen.




Cathedral Map: Nachdem der Defiler in die ewigen Jagdgründe eingegangen ist, bekommt man diese Karte, die den Eingang zur Demon Crypt öffnet (bei der Crypt fallenlassen).



Torn Note 1-3: In der Demon Crypt finden sich insgesamt drei Teile einer zerrissenen Mitteilung. Alleine sind die Teile wertlos, aber zusammen ergeben sie einen wichtigen Hinweis, um Na-Krul ins Reich der Schatten zurückzustoßen.

Auric Amulet: Dieses Amulett von Farmer Lester bewirkt, daß die maximale Goldmenge pro Feld von 5.000 auf 10.000 erhöht wird. Verkaufspreis: 25. Dieses Amulett kann getrost verkauft werden.

Öle



Ein ganz neues Feature von Hellfire sind die ab und zu herumliegenden Öle. Benutzt werden diese wie Scrolls und Heil- oder Manatränke.

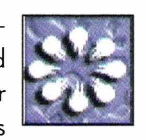
Oil of Accuracy	Trefferwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 1-2 Punkte erhöht
Oil of Ages	Macht den Gegenstand unzerstörbar
Blacksmith Oil	Repariert einen Gegenstand (maximal 25% können ausgeglichen werden)
Oil of Death	Maximalschaden der Waffe erhöht sich um 1; Grundschaden wird um 1-2 Punkte gesteigert – Prädikat: äußerst wertvoll
Oil of Durability	Haltbarkeit +50%, +1 zur Haltbarkeit wenn der Gegenstand unbeschädigt ist
Oil of Fortitude	Haltbarkeit +10 bis +30. Maximalwert 200
Oil of Hardening	AC +1 für Helme und Schilder, AC +2 für Rüstungen
Oil of Imperviousness	AC +3 bis +6 für Rüstungen und Schilde
Oil of Mastery	Trefferchance der Waffe +10%
Oil of Permanence	Macht Gegenstand unzerstörbar
Oil of Sharpness	Max. Damage +1
Oil of Skill	Reduziert die Minimalanforderungen eines Gegenstandes



NEUE ZAUBERSPRÜCHE



Apocalypse: Dieser Zauber ist aus *Diablo* bereits als Scroll bekannt; jetzt kann er auch erlernt werden. Nach dem Dahinscheiden von Na-Krul findet man ein Book of Apokalypse. Aufgrund des hohen Magiewerts kann beispielsweise der Mönch den Spruch nur einmal lernen. Die Wirkung ist fatal: Alle Monster und Dämonen in Sichtweite werden in eine feurige Sphäre gehüllt und knusprig braun gebraten. Kein Monster ist vollständig gegen Apokalypse immun.



Berserk: ein mächtiger Spruch. Das verzauberte Monster attackiert alle Objekte in unmittelbarer Umgebung. Machen Sie sich schnell aus dem Staub, sonst werden Sie selbst noch ein Opfer der Zerstörungswut.



Immolation: Die Firebolt-Ausgabe des Chain Lightning. Mehr als 10 Firebolts werden ringförmig rund um den Spieler abgegeben. Allerdings geht dieser recht effektive Zauberspruch sehr zu Lasten Ihres Mana-Vorrats.

Nova: Dieser Spruch ist ebenfalls aus *Diablo* als Scroll bekannt. Da die Nova einen enormen Schaden anrichtet, ist es äußerst ratsam, den Spruch gut zu beherrschen.



Lightning Wall: Dieser Spruch ist das Äquivalent zu dem bereits bekannten Feuerwandspruch. Löst man ihn aus, erscheint eine Wand mit Blitzen an der vorgesehenen Stelle.

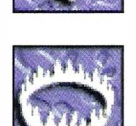
Wanted

Sie haben noch mehr Unique Items, Shrines, Runen oder Quests in Hellfire entdeckt? Dann schicken Sie uns doch eine Beschreibung und dazu möglichst einen „Beweis-Screenshot" unter dem Kennwort „Tips & Tricks: *Hellfire*". Abgedruckte Beiträge werden selbstverständlich honoriert!

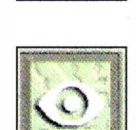


Reflect: Dieser Spruch soll den Helden beschützen, indem der Schaden auf den Angreifer umgelenkt wird. Bei unseren Tests ergab sich durch diesen Spruch allerdings nur beim Mönch ein meßbarer Effekt. Für Magier ist das Manashield immer noch effektiver.

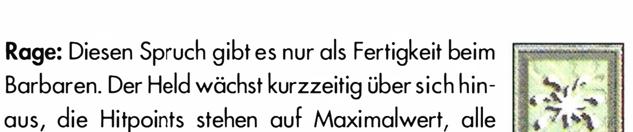
Warp: Er ist nicht ganz so bequem wie der Townportal – Spruch, aber ein guter Ersatz. Sie werden durch diesem Spruch schnell zum nächstgelegenen Aus- oder Eingang teleportiert.



Ring of Fire: Man wird von einem Feuerring umgeben – eigentlich ziemlich nutzlos, da man danach ganz schlecht ausweichen kann.



Search: Ein neuer Spruch, den der Mönch als Skill (Fertigkeit) beherrscht. Alle aufnehmbaren Gegenstände werden mit einer „Aura" umgeben und lassen sich so leichter finden.



Rage: Diesen Spruch gibt es nur als Fertigkeit beim Barbaren. Der Held wächst kurzzeitig über sich hinaus, die Hitpoints stehen auf Maximalwert, alle Fähigkeiten erhöhen sich kurzzeitig. Dadurch lassen sich ganze Horden von Monstern leicht niedermetzeln. Ein gravierender Nachteil sei nicht verschwiegen: Nach der Anwendung des Spruches ist der Held so gut wie tot. Hat man nicht noch ein paar Tränke auf Lager, sollte man sich verdünnisieren.

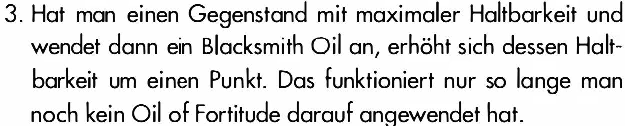


Jester: eigentlich kein spezieller Spruch. Es wird zufällig ein Spruch gewählt und ausgeführt. Seien Sie bei der Anwendung von „Jester" vorsichtig – nicht umsonst zeigt das Icon eine Narrenkappe.



Mana: kommt als Stab vor. Dieser „Spruch" füllt das Mana wieder auf – also eine Mana-Version des Healing-Spruches.

AUSSERDEM GUT ZU WISSEN



1. Sobald man einmal im Nest war, kann man bei der Hexe und beim Heiler Elixire kaufen.
2. Beim Handeln mit Wirt kann man sich eine Menge Geld sparen, denn dieser verkauft seine normalerweise weit überteuerten Gegenstände schon für ca. 2/3 des geforderten Preises. Zu diesem Zweck legt man einfach sein überschüssiges Geld ab, bevor man zu handeln beginnt und antwortet dann trotz des zu niedrigen Eigenkapitals auf die Frage „Buy Item?" mit „Yes". Wirt wird ihnen nun, wenn ihm der gebotene Betrag ausreicht, seinen Gegenstand trotzdem überlassen.
3. Hat man einen Gegenstand mit maximaler Haltbarkeit und wendet dann ein Blacksmith Oil an, erhöht sich dessen Haltbarkeit um einen Punkt. Das funktioniert nur so lange man noch kein Oil of Fortitude darauf angewendet hat.
4. Oil for Fortitude erhöht die maximale Haltbarkeit eines zufällig ausgewählten Gegenstandes. Speichern Sie deshalb erst einmal ab und probieren Sie das Öl mehrmals aus.
5. Erhöhte Armor- bzw. Damage-Werte werden nicht in ein neues Spiel übernommen.
6. Hat man die maximale Punktzahl der vier Hauptwerte erreicht, bekommt man beim nächsten Level-Up noch einige Punkte zu Damage, Life und Mana.

Uwe Schmidt ■

Vielen Dank an unsere Leser Lutz Maywald, Thomas Schäfer, Mark-Dennis Kley und David Minossi für ergänzende Informationen und Screenshots!

Uniqe Items

Neue Uniqe Items sind zwar eine Seltenheit in Hellfire, aber ein paar schöne Exemplare haben wir trotzdem gefunden:



Acolyte´s Amulett:
50% der Manapunkte werden in Lebenspunkte umgewandelt

Amulet of Warding:
Resist all: +40%,
Hitpoints: -100

Gladiators Ring:
40% der Lebenspunkte werden in Manapunkte umgewandelt



Ring of Thunder:
Resist Lightning +60%, Resist Fire -30%, Resist Magic -30%



Mercurial Ring:
Geschicklichkeit +60,
Stärke -30



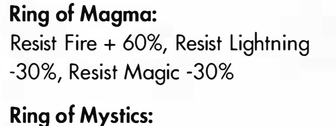
Giant´s Knuckle Ring:
Stärke +60,
Geschicklichkeit -30



Karick´s Ring:
Vitalität + 60,
Magie -30



Ring of Magma:
Resist Fire + 60%, Resist Lightning -30%, Resist Magic -30%



Ring of Mystics:
Resist Fire -30%, Resist Lightning -30%, Resist Magic +60%



Xorine´s Ring:
Magie +60,
Stärke -30



Sharp Beak: Voraussetzung 30 STR, HP +20, Magie -10, Mana -10, Damage 6 bis 10

Blitzen: Voraussetzung: 25 STR, 40 DEX, Damage: 0, Lightning Damage: 10-15, unzerstörbar

Bone Chain Armour:
+50% Armour, zusätzliche AC gegen Skelette



Bovine Plate:
Voraussetzung: 50 STR, Armour Class 150, unzerstörbar, +50% Light Radius, Resist All +30%, Mana -50, Alle Sprüche -2



Demon Plate:
Voraussetzung: 90 STR, Armour Class 80, zusätzliche AC gegen Dämonen, Haltbarkeit 90



Armour of Gloom:
AC 255, Alle Resistenzen 0, Light Radius -20%



Shirotachi: Voraussetzung 75 STR, Einhänder, Fastest Attack, Damage: 10-20, Lightn. Hit Damage 6, beschädigt Rüstung des Gegners

FIFA 98

Man muß diese Cheats in der Spieler-Bearbeitung (Editor) im Namensfeld des Spielers anstelle des Namens eingeben.

eac rocks ....Spieler bekommen große Köpfe
johnny atomic ....Spieler macht den „Diver"
Dohdohdoh ......Ball fliegt bei einem Schuß wild durch die Luft
Xplay ....Eine Mannschaft fällt nach einiger Zeit um
Footy......................Spieler machen unüberlegte Bewegungen

Sebastian Schnell

1. Um durch Schwalben einen Freistoß oder gar einen Strafstoß zu bekommen, sollten Sie immer sehr nahe am Mann stehen. Wenn der Computer gerade ein erfolgloses Tackling durchgeführt hat und Sie direkt darauf eine Schwalbe ansetzen, gibt es fast immer einen Pfiff.
2. So klappt der Fallrückzieher: Drücken Sie zweimal „Flanke" für den Hackentrick und dann sehr schnell die Schlußtaste. Der Fallrückzieher gelingt meist nicht, wenn der ausführende Spieler schlechte Reaktionen hat.
3. Sind Sie nahe genug am Tor, sollten Sie immer versuchen, direkt durch die Mauer zu schießen. Andrehen ist keine lohnenswerte Methode, um zum Erfolg zu kommen.

Sebastian Lohse

Wenn Ihre Abstöße immer zu hoch kommen, können Sie folgenden Trick versuchen: Drücken Sie während des Ballflugs mehrmals die Pfeil-Oben-Taste. So kommt der Ball auf den Spieler zu, und er kann ihn ohne Probleme annehmen.

Frank Stietenroth

Worms 2

Wählen Sie als Waffe die (rote) Cluster-Granate oder die Bananen-Bombe und visieren den „Kopf" des Ziels an. Jetzt hält man das Fadenkreuz senkrecht nach unten, tippt kurz die Leertaste an und sucht schleunigst das Weite (Explosionszeit auf fünf Sekunden einstellen). Im Schnitt erreicht man so einen Schaden von 170-180 Punkten, da alle Cluster einen Wurm treffen.

Stefan Sandforth

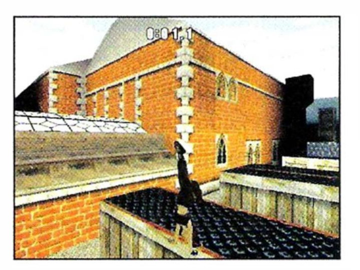
Tomb Raider 2

Je öfter man während des Spieles abspeichert, desto kürzer duscht sich Lara Croft im Abspann des Spieles.

Markus Wilczek

Läßt man in *Tomb Raider 2* im Klosterlevel die Mönche am Leben, dann erweisen sie sich als echte Kämpfer gegen die wirklichen Bösewichte. So spart man jede Menge Munition und kann sogar den Raum, in dem der Kampf stattfindet, verlassen und wertvolle Energie sparen. Die Mönche kämpfen bis zum Umfallen weiter. Der Rest läßt sich dann wie gehabt erledigen.

Axel Elsner



So funktioniert der berüchtigte Handstandüberschlag: Wenn Lara an einer Kante hängt (Strg-Taste gedrückt halten), betätigen Sie zusätzlich die Shift- und Cursor hoch-Tasten. Das klappt allerdings nur, wenn Lara keine Waffen gezogen hat.

Merlin und Gandalf Bartholomäus

Gleiche Situation wie zuvor, aber andere „Sondervorstellung": Drücken Sie die Shift-, die Cursor hoch- und die Enter-Taste gleichzeitig.

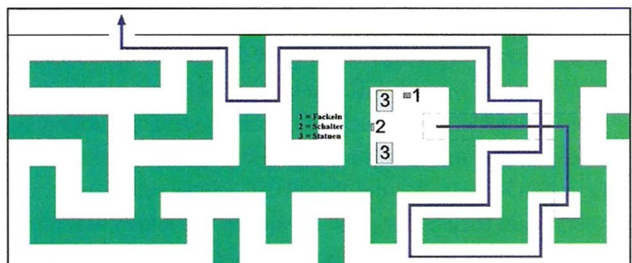
Frank Hoffmann

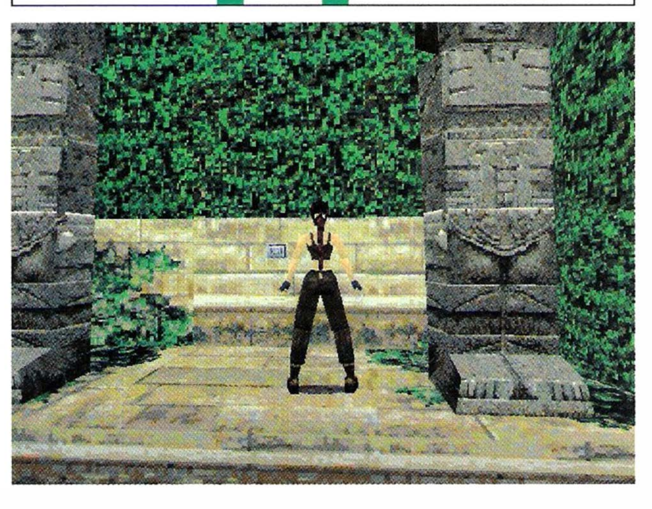
Auf der Karte sehen Sie das „Gartenlabyrinth". Ein unterirdischer Gang führt zu einem Schalter. Biegen Sie an den Kreuzungen wie folgt ab: links, geradeaus, links, links, geradeaus, links, rechts. Zuerst sollten Sie die Fackeln nehmen, da Sie ansonsten unter extremem Zeitdruck stehen. Als nächstes drücken Sie den Schalter, um die Geheimtür in der Eingangshalle zu öffnen. Nun ist Eile geboten, da sich diese Tür nach 75 Sekunden wieder automatisch schließt. Vermeiden Sie das Anrempeln von Wänden – das kostet wertvolle Sekunden! Folgen Sie dem blau markierten Weg bis zum Ausgang des Labyrinths. Im Geheimgang laufen Sie den dunklen Gang so weit entlang, bis Sie gegen eine Wand stoßen. Drehen Sie sich nach links und laufen Sie weiter. Wenn Lara schnell genug rennt, können Sie ihren ganzen Reichtum (unter anderem einige Souvenirs aus Tomb Raider 1) bestaunen.

Martin Schreiber / Frank Hoffmann

Die geringe Schußfrequenz der Pistole kann man durch einen kleinen Trick erhöhen. Dazu muß man die Pistole auf den Gegner richten und dann Lara nach links oder rechts drehen. Wenn sie nur noch mit einer Pistole auf den Gegner schießt, dreht man sie wieder in die andere Richtung zurück, damit sie wieder mit beiden Pistolen auf den Gegner feuert. Nun ist die Schußfrequenz höher als zuvor. Der Trick muß bei jedem Gegner neu ausgeführt werden.

Volker Mezger





Blade Runner

Mit diesen Kurztips bekommen Sie noch mehr Videosequenzen zu sehen:

1. Um die Drehtür im Nightclub Row zu bewegen, muß man einfach Hanoi, den Rausschmeißer, kurz anreden und dann zur Tänzerin gehen. Er wird Ihnen nachgehen und vor der Tänzerin stehenbleiben. Jetzt müssen Sie nur noch zu dem Tisch gehen.
2. Um durch die Tür neben der Bühne durchzugehen, müssen Sie zuerst mit Early Q reden (er befindet sich hinter der Drehtür). Er stellt Ihnen dann eine bestimmte Tänzerin vor. Nun geht Hanoi nach hinten zur großen Bühne. Jetzt können Sie ohne Probleme die Tür durchschreiten.
3. Auf der Flucht vor den Cops finden Sie im Lager unter Izos Laden Munition.
4. Ziehen Sie bei manchen Personen McCoys Waffe, um an weitere Extrainformationen zu kommen. Aber Achtung: Ein paar Personen sind allergisch gegen diese Art von Verhör und geben McCoy eine tödliche Antwort.

Dominique Fiedler

5. Im 4. Akt bekommt man die Gelegenheit, „Runciter" umzubringen! Wer dem schmierigen Kinderschänder schon immer eine Lektion erteilen wollte, der muß nur in der Animoid Allee rechts von Bobs Laden klicken, und schon hat man die Gelegenheit, in den Tierladen zu gehen. Jetzt kann man noch etwas mit ihm plaudern und ihn am Ende umlegen.

Guido Schmitz

6. Bei Runciters Tierhandlung liegen direkt vor der Nase von Ray McCoy zwei Patronenhülsen eines „Ender-Gewehrs" aus außerplanetarischem Gebrauch. Wenn man diese dem Laborchef zeigt, erklärt er, es handle sich um sehr durchschlagskräftige Gewehrmunition, die Reps auf ihren Missionen verwenden.
7. Man kann Izo auch ins Gefängnis stecken. Nachdem man geblendet wurde und das Schloß aufgeschossen hat, begibt man sich in das Waffenlager. Man geht dann nach hinten in die Kanalisation, wo sich links eine Leiter befindet. Wenn man diese hinaufklettert, versucht Izo, unseren Held umzubringen, Steele hindert ihn aber daran. Er wird von ihr abgeführt und ist in den Arrestzellen des Präsidiums wiederzufinden.
8. Wenn man Lucy in der „Hall of Mirrors" verfolgen will/muß, darf man nicht einfach nur auf den Ausgang klicken. Sie entkommt nämlich sonst, indem sie McCoy aussperrt. Man läuft zu der Wand links und wartet, bis Lucy ein bißchen weiterläuft und sich dadurch ein kürzerer Weg öffnet. So ist sie zu erreichen (ob man sie dann umbringt oder mit ihr redet, ist Sache des Spielers).

Thomas Ludwig

Extreme Assault

Fliegen Sie im Missionsgebiet 1 im 4. Level zur Kirche und schießen Sie auf das Dach des Kirchturms. Darunter verstecken sich 5 Thunderbolts und eine Smartbomb. Im 3. Missionsgebiet im 3. Level sehen Sie einen Flugzeugträger. An seinem Heck kann man weitere Extras finden.

Michael Wagner

Incubation

Wenn man bei der Mission angelangt ist, bei der man sich zwischen Steg A und B entscheiden muß, sollte man Steg B nehmen. Wenn man die Mission erfolgreich abgeschlossen hat, kann man auf der Karte einen geheimen Raum anwählen. Dort gibt es den Multi-Target-Destroyer und das Explosionspack.

Steffen Rapp

Age of Empires

So vernichten Sie alle Arbeiter eines Gegners: Zuerst beschädigt man dafür ein beliebiges Gebäude des Gegners. Dieser wird nun einen Arbeiter schicken, der sofort getötet werden sollte. Jetzt wird der Computer nach und nach all seine Arbeiter zu diesem Gebäude schicken, die natürlich ebenfalls alle getötet werden. Dies treibt der Computergegner so lange, bis er keine Finanzmittel mehr zur Verfügung hat.

Dominik Geisler

Die Zahl der Codewörter für *Age of Empires* reißt nicht ab. Auch die folgenden beiden Wörter müssen im Chatfenster eingegeben werden.

ICBM	Ballista hat eine Reichweite von 100
Black Rider	Neue Einheit: Schwarzer Reiter

Kai Schock

Total Annihilation

Der Annihilator und die Doomsday Machine sind sehr starke Verteidigungseinheiten. Aber sie müssen erst geöffnet und ausgefahren werden, bevor sie schießen können. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, diesen Einheiten zu befehlen, den gegnerischen Commander oder ein Gebäude außerhalb der Reichweite der Waffe anzugreifen. Dadurch bleibt die Waffe so lange in Bereitschaft und schießt auf alles, was in ihre Reichweite kommt, bis das angegebene Ziel vernichtet ist. Mit diesem Trick können sogar schnelle Flugzeuge abgeschossen werden, die normalerweise bereits die Reichweite dieser Waffen verlassen haben, bevor sie überhaupt ganz ausgefahren sind.

Peter Prenosil

Anstoß 2

1. Wenn ein Spieler zu Saisonende gehen will, Sie aber eine Ablöse kassieren wollen, warten Sie einfach ab, bis es zur Verhandlung kommt. Dann bieten Sie kräftig mit, geben ihm aber nur einen 1 Jahres-Vertrag. Nun können Sie ihn wieder auf die Transferliste setzen. Besser ist es jedoch, wenn Sie eine Option haben; dann warten Sie, bis in Ihrem Terminkalender eine Vertragsverhandlung des jeweiligen Spielers angezeigt wird. Anschließend ziehen Sie die Option, wodurch Ihnen eine Ablöse zusteht.
2. Zu Beginn der Saison sollten Sie des öfteren auf die Neuzugänge des Transfermarktes schauen. Dort finden sich oft gute Spieler, die manche Vereine gerade abwerben wollen. Klinken Sie sich mit in die Verhandlungen ein. Man bekommt dadurch selbst Stars billiger, als man meinen möchte.

Sebastian Lohse

TOCA Touring Car Championship

Folgende Cheat-Codes tippen Sie einfach anstelle des Namens ein:

CMNOHITS	Kollisionsabfrage aus
CMMICRO	Vogelperspektive
CMHANDY	Große Hände
CMCHUN	Go-Kart-Cockpitsicht
CMSTARS	Nachthimmel
CMCATDOG	Es regnet Hunde und Katzen
CMTOON	„Toon"-Himmel
CMFOLLOW	Streckenkamera

Mirko Lehmann

Need for Speed 2 Special Edition

Auf der North Country-Strecke fahren Sie nach der Kleinstadt durch den blau beleuchteten Tunnel. Nach dem „Vorsicht Wildwechsel"-Schild biegen Sie rechts ab. Nun können Sie die Abkürzung über die Wiese nutzen.

Sascha Martin

Star Fleet Academy

Multiplayer/Einzelspieler Trick 1

- Zuerst wählt man sich ein tarnfähiges Schiff aus. Empfehlenswert ist hier der schwere Romulanische Kreuzer.
- Dann geht man auf Alarmstufe grün und enttarnt sich.
- Nun gibt man schnell „car" ein. „c" steht für den Tarnvorgang und „ar" für Alarmstufe Rot.

Nun ist man getarnt, hat die Schilde an (sieht man aber nicht auf der Anzeige!) und kann alle Waffen manuell abfeuern.

Multiplayer/Einzelspieler Trick 2

Wenn einem ein anderes Raumschiff dicht folgt, kann es von Vorteil sein, wenn man sofort stoppt. Dies erreicht man durch folgende Aktion:

- Zuerst drückt man „e", um auf den Bildschirm für die Energiezuweisung zu gelangen.
- Dann drückt man die Zahl für den Impulsantrieb.
- Als letztes drückt man „t", um ihn zu deaktivieren.

Man bleibt jetzt sofort stehen. Um weiterzufliegen, muß man diese Schritte wiederholen. Mit etwas Übung schafft man es, so das verfolgende Schiff auffliegen zu lassen. Aber Achtung: Man sollte diesen Trick nur mit einem großen Schiff gegen kleinere Schiffe verwenden, da man sonst durch den Aufprall selbst vernichtet wird.

Tip für Mission 6

Wenn man das dritte System erreicht hat, fliegt man mit vollem Impuls von den feindlichen Raumschiffen weg. Wenn man ca. 300k Einheiten von den Transpondern entfernt ist, warpt man mit „b7" wieder zu den Transpondern zurück. Jetzt feuert nur noch die Sternenbasis auf einen, die aber selten trifft.

Christian Peter

Balls of Steel

Wenn man während des Spiels auf dem Darkside-Flipper die Druck-Taste drückt, kann man folgende Codes eingeben:

Eloi	Zeitreduzierung
Morlock	Zeiterweiterung
Pitchfork	100 Mio. Punkte werden hinzuaddiert
Whodunnit	Command Decision leuchtet
Popcorn	Super Pops leuchtet
T-Minus 1	Start Mode Target Practice
T-Minus 2	Start Mode Bug Hunt
T-Minus 3	Start Mode Guard Duty
T-Minus 4	Start Mode Xenophobia
T-Minus 5	Start Mode Meteor Storm
T-Minus 6	Start Mode Rescue
T-Minus 7	Start Mode Showdown
T-Minus 8	Start Mode Final Assault
Evil Twin	2 Ball leuchtet
Triplets	3 Ball leuchtet
Bucket	Kickbacks laden wieder auf
Freakshow	Extra-Ball leuchtet
Nerf gun	Super Cannon fertig
Warp Core	Powerball aktiviert
Last Legs	Letzter Ball
Couch Potatoe	Video Mode fertig
Roach Motel	Crawler Attack leuchtet

Florian Meingast

NHL 98

Für diesen Cheat muß man im Spiel die Backspace-Taste gedrückt halten und dabei „kyle" eingeben. Jetzt ist die Munition wieder komplett aufgefüllt, und alle Schäden sind repariert.

Kai Gehring

Im Gegensatz zur 97er Version wandern bei einer Schlägerei nicht automatisch beide Sünder auf die Strafbank. Läßt man sich ohne Gegenwehr verprügeln, brummt nur der gegnerische Spieler 5 Minuten ab, die auch bei einem Tor nicht aufgehoben werden. Man kann also 5 Minuten mit 5:4 spielen.

Oliver Eberz

So schließen Sie Alleingänge erfolgreich ab: Sind die Verteidiger einmal abgeschüttelt, beschleunigen Sie stark (Turbo-Taste) und legen sich den Puck auf die Vorhandseite. Ungefähr in Höhe der Bullypunkte dreht man ab, als wolle man kurz an der langen Torecke vorbeifahren. Hält man nun während dieses Manövers die Schuß-Taste gedrückt, so behält der Stürmer die Bewegungsrichtung bei und täuscht einen Schuß an. Der Torhüter macht die Bewegung mit, ist aber meist nicht schnell genug, so daß die lange Torecke für einen Moment ungedeckt ist. Sobald sich diese Lücke auftut, läßt man die Schußtaste los: Der Angreifer schiebt ein!

Thomas Scholz

Interstate '76

In der letzten Mission kann man auch einen Helikopter benutzen. Dazu muß man einfach den kleinen schwarzen Punkt anklicken, der im Hintergrund zu sehen ist.

Markus Groos

FIFA Soccer Manager

Mit diesem kleinen Trick kann man unter Windows 95 sofort das Spiel beenden, wenn man einmal in Führung liegt. Sobald man das erste Tor geschossen hat, klickt man unten rechts auf das Kamerasymbol. Nun wechselt man mit Alt+TAB auf den Windows Desktop, drückt Strg+Alt+Entfernen und beendet im Task Manager den Task Match-Player. Der Computer wechselt nun wieder ins Spiel, und man hat das Match gewonnen.

Tim Kölling

Test Drive 4

Hier sind die ersten Cheatcodes für das Accolade-Rennspiel:

BIRDVIEW	Vogelperspektive
GONZON	Turbo (GONZOFF = Turbo aus)
MPALMER	Mini-Autos
MIKTROUT	Große Autos
LEVELLA	Alle Tracks
SCRACELLA	Alle Autos
AARDVARK	Keine Kollisionen
SPAZZY	Kamera dreht sich
STICKIER	Bei Unfall verlieren nur andere Wagen Teile

Andreas Bauck

Shadows of the Empire

Um eine komplette Karte zu sehen, muß man 5 Sekunden lang die TAB-Taste gedrückt halten. Wenn man 15 Sekunden lang die C-Taste gedrückt hält, kann man seine gesamten Lebenspunkte wieder auffüllen. Im letzten Level können Sie statt der Outrider einen X-Wing fliegen; halten Sie dazu wiederum fünf Sekunden die TAB-Taste gedrückt.

Matthias Wedeworolt

Akte Europa

Man klickt so oft auf das Zeichen „nächste Demo", bis eine Schlacht auf einem Staudamm stattfindet. Danach klickt man auf „neues Spiel", und man hat über 49.000 $ auf seinem Konto.

Laurenz Müller

Bundesliga Manager 97

Wenn einem mal das nötige Kleingeld fehlt, sollte man mal folgenden Trick ausprobieren:

Wenn man in der ersten Liga kickt, wird man regelmäßig zur Winterpause zum Hallenpokal eingeladen. Sobald man die Nachricht bekommt, man habe 100.000 DM für die Teilnahme am Hallenpokal bekommen, stellt man einfach unter „Einstellungen" das Hallenturnier aus. Nun hat man etwas Geld und muß das lästige Turnier nicht bestreiten.

Emanuel Schulte

Lands of Lore II

- Nachdem Sie aus der Höhle des Drarakels herausgekommen sind, gehen Sie nochmals hinein, und Sie werden Zeuge eines Gespräches zwischen dem Drarakel und seinem Diener. Wenn Sie dann nochmals hineingehen, werden Sie Dawn und Bacatta sehen, die mit dem Drarakel sprechen. Dadurch erhalten Sie wichtige Informationen zur Hintergrundgeschichte.
- Die Kugeln, die man auf dem Dracoidenfriedhof findet, muß man aufladen. Dann können Sie sie auch zum Kämpfen verwenden. Dazu klicken Sie einfach mit der gefüllten Kugel auf Luther.
- Die Keloys in der Zitadelle zu besiegen ist nicht ganz einfach. Es gibt aber eine schnellere Möglichkeit, ans Ziel zu kommen. Dazu suchen Sie im östlichen Saal nach einem Schalter, der hinter einer Felswand versteckt ist. Wenn Sie ihn betätigen, sehen Sie hinter sich violette Stufen. Oben an den Stufen angekommen, sehen Sie eine Brücke, die sich immer wieder ausblendet. Diese müssen Sie so schnell wie möglich überqueren und die Selbstschußanlage dahinter zerstören. Hinter der nächsten Türe finden Sie einen Gegner, der aber kein allzu großes Problem darstellen dürfte. Jetzt können Sie sich Thorans Breitschwert und das Flammenschwert nehmen, die Sie rechts neben dem Traumstein aufladen können.

Auf der Pagode, die auf dem See in der Eiswelt schwimmt, liegt ein Beil, das Sie nur in Form des Ungeheuers nehmen können. Dazu müssen Sie nur nahe genug an das Beil herangehen.

Klemens Graber

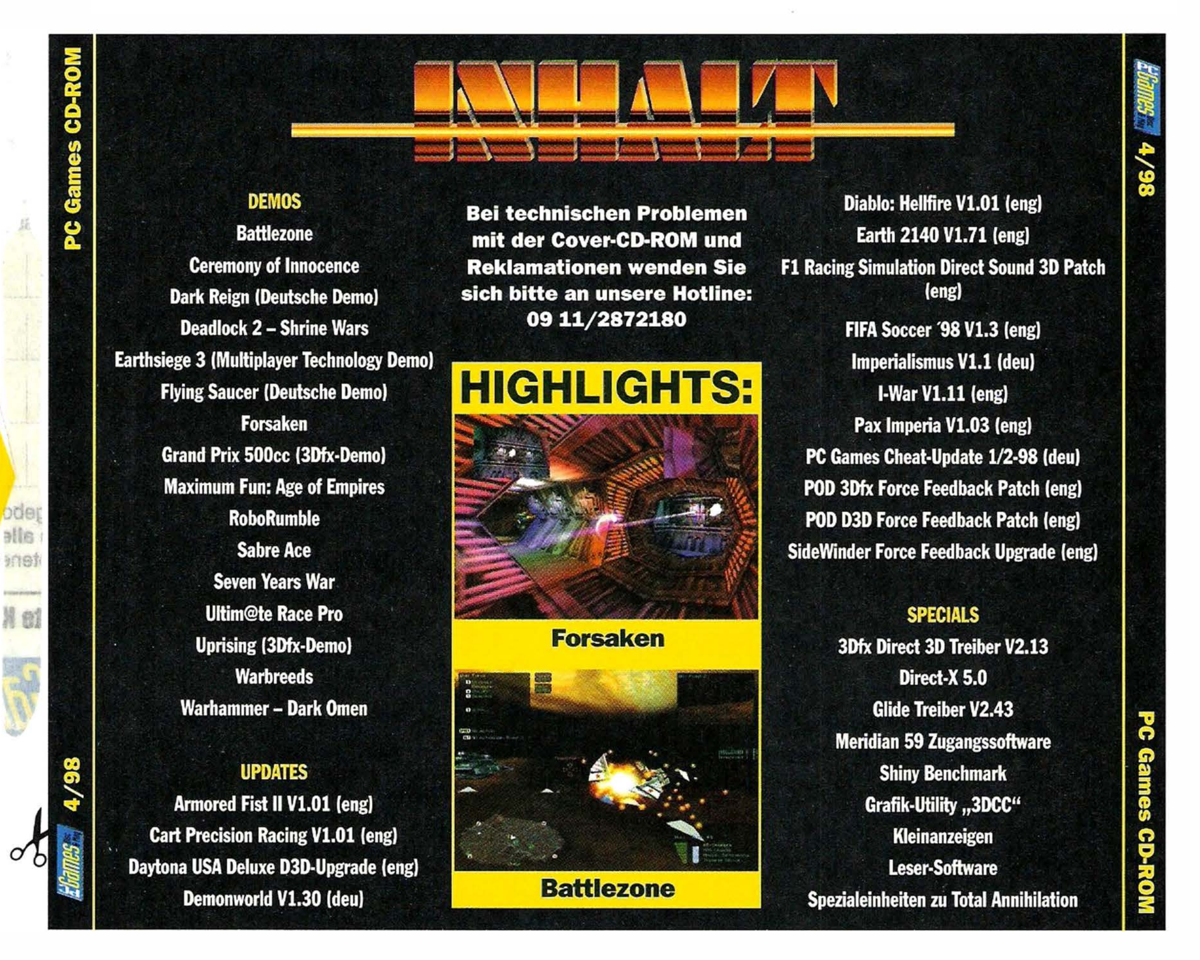
Anstoß 2

Wenn Sie das Frage-Antwort-Spiel für den benötigten Trainerschein in *Anstoß 2* schon immer genervt hat, dann hilft Ihnen diese Tabelle sicher weiter.

FRAGEN:	ANTWORTEN:
Wann scheiterte die BRD bei der WM 1970?	Halbfinale
Wo in Italien spielte Rudi Völler?	AS Rom
Wer wurde Dänischer Meister in der Saison 95/96?	Bröndby
Aus welchem Material besteht der DFB-Pokal?	Silber
Wie wird das Finale Hallenturnier in der Winterpause genannt?	Hallen Master
Gegen wen verlor Bayern München 96/97 im UEFA-Cup?	FC Valencia
Wer wechselte für 9,5 Mio. von Lazio Rom nach BVB 1993?	Riedle
Wie hoch durfte der monatliche Bezug der Spieler 63/64 sein?	1.200,-
Welches Datum war der 1. Spieltag der 1. Fußball Bundesliga?	24.08.63
Wie breit ist ein Fußballtor?	7,32 m
Wer gewann 1995 den Europapokal der Pokalsieger?	R. Saragossa
Welcher deutsche Trainer gewann ´93 den Türkischen Meistertitel?	Feldkamp
Wo spielte Anthony Yeboah vor Eintracht Frankfurt?	Saarbrücken
Wer erzielte das berühmte „Wembley-Tor"?	Hörst
Wer wurde 1990 Weltmeister?	Deutschland
Welcher englische Profi wurde mit dem HSV Meister?	K. Keegen
Wer gewann das Italien Masters 95/96?	1869 München
Wer wurde 1900 erster Olympiasieger in Paris?	England
Welcher aktive Spieler hat derzeit die meisten Stationen hinter sich?	St. Kohn

Dirk Marbach

DEMO-CD-ROM
(PC Games für DM 9,90)



DEMOS
Battlezone
Ceremony of Innocence
Dark Reign (Deutsche Demo)
Deadlock 2 – Shrine Wars
Earthsiege 3 (Multiplayer Technology Demo)
Flying Saucer (Deutsche Demo)
Forsaken
Grand Prix 500cc (3Dfx-Demo)
Maximum Fun: Age of Empires
RoboRumble
Sabre Ace
Seven Years War
Ultim@te Race Pro
Uprising (3Dfx-Demo)
Warbreeds
Warhammer – Dark Omen

UPDATES
Armored Fist II V1.01 (eng)
Cart Precision Racing V1.01 (eng)
Daytona USA Deluxe D3D-Upgrade (eng)
Demonworld V1.30 (deu)
Diablo: Hellfire V1.01 (eng)
Earth 2140 V1.71 (eng)
F1 Racing Simulation Direct Sound 3D Patch (eng)
FIFA Soccer '98 V1.3 (eng)
Imperialismus V1.1 (deu)
I-War V1.11 (eng)
Pax Imperia V1.03 (eng)
PC Games Cheat-Update 1/2-98 (deu)
POD 3Dfx Force Feedback Patch (eng)
POD D3D Force Feedback Patch (eng)
SideWinder Force Feedback Upgrade (eng)

SPECIALS
3Dfx Direct 3D Treiber V2.13
Direct-X 5.0
Glide Treiber V2.43
Meridian 59 Zugangssoftware
Shiny Benchmark
Grafik-Utility „3DCC"
Kleinanzeigen
Leser-Software
Spezialeinheiten zu Total Annihilation

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

HIGHLIGHTS:
Forsaken
Battlezone

VOLLVERSION
(PC Games Plus für DM 19,80)

STAR TREK: DEEP SPACE NINE - VOLLVERSION
4/98

STAR TREK: DEEP SPACE NINE: HARBINGER

Sie übernehmen die Rolle des Diplomaten Bannik und sind mit der Orinoko auf dem Weg zur Raumstation Deep Space Nine. Kurz vor Ihrer Ankunft auf der Station wird diese wegen eines Plasmasturms evakuiert. Die Station befindet sich in Verhandlungen mit einer unbekannten Rasse, den Scytharianern aus dem Gamma-Quadranten. Ihre Aufgabe besteht darin, einen stabilen diplomatischen Kontakt mit den Scytharianern herzustellen, doch diese scheinen nicht besonders interessiert zu sein: Kurz nach Ihrer Ankunft auf der Station beginnen die Scytharianer schon einen Angriff auf die Station. Star Trek: Deep Space Nine: Harbinger ist ein Adventure der Extraklasse, in dem Sie alle Stars aus der dritten Staffel der Star Trek-Reihe wiedertreffen.



Bekämpfen Sie die aggressiven Scytharianer, welche die Föderationsstation Deep Space Nine dem Weltraum gleichmachen wollen.



Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Bei PC GAMES finden Sie die Kleinanzeigen auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❐ in bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

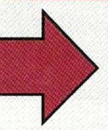
PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Private Kleinanzeigen in



SIE KÖNNEN UNS AUCH EINE KOPIE EINES COUPONS SCHICKEN, WENN SIE DIESE SEITE NICHT ZERSCHNEIDEN MÖCHTEN.



Garantie

Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme auftauchen, welcher Art auch immer, so bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon zusammen mit der entsprechenden CD-ROM an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC GAMES PLUS 4/98:
Star Trek: Deep Space Nine

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

PC GAMES PLUS 4/98:
Demo-CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❐ **Cheatprogramm** ❐ **Spiel**
❐ **Level**

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift





Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Haben Sie sich auch schon mal über den inflationären Gebrauch von Fremdwörtern geärgert? Wenn Sie abends in der Kneipe gerade mal ein Fremdwort benutzen, das zwar nutzlos ist, aber Eindruck schindet, so sei Ihnen hiermit gesagt, daß der einzige Unterschied zwischen einem Chiropraktiker und einem Osteopathen darin besteht, daß der Titel des Chiropraktikers länger ist. Dadurch hat der Osteopath einen entscheidenden Vorteil: Da er einen kürzeren Namen hat, kann er sich die Praxis mit einem Kollegen teilen und sowohl Kosten als auch das Rückgrat des Patienten halbieren. Ich gestehe nur ungern, wie alt ich wurde, bis ich herausfand, daß ein Gynäkologe ein Mediziner ist, der mit Frauen geheimnisvolle Dinge macht. Es gibt zwar noch andere Leute, die mit Frauen geheimnisvolle Dinge machen, aber ich habe bisher nicht herausgefunden, wie sie offiziell genannt werden. Wissen Sie, was ein Proctologe ist? Haben Sie schon einmal einen Eläolithen gesehen? Einem Toxalbumin ins kalte Auge geblickt? Wie weit darf die Enkulturation gehen? Haben Sie auch die Nase voll von diesen Fremdwörtern? Dann sind Sie die richtige Person für diese Seiten. Ich sage ja zu deutschem Wasser.

Rainer Rosshirt



MODEFRAGE

Alohahe Rossi,
zunächst, damit Du nicht schlecht auf mich zu sprechen bist, möchte ich anmerken, daß ich Euer Magazin... (wegen Überschleimung gestrichen, Anm. v. RR).
Eventuell solltet Ihr die Gruppenfotofrage noch einmal überdenken. Die liebe Petra hat durch ihr rotes Domina-Outfit viel von ihrem jugendhaften Charme eingebüßt, und der Stanglnator kommt seit neuestem im Schlafanzug daher.
Viele nette Briefe wünscht Dir:

Zuckerbrot

Ich bin echt erschüttert. War ich bisher so naiv zu glauben, unsere Zeitschrift würde gekauft, um über Computerspiele zu informieren, so muß ich nun zu meinem Entsetzen feststellen, daß wir auch nach modischen Gesichtspunkten bewertet werden. Den Vorwurf, Mitglieder der Redaktion würden sich wie eine Domina kleiden, muß ich aber entschieden zurückweisen. Wie mir Herr Stangl glaubhaft versicherte, pflegen diese in schwarzes Leder gehüllt zu praktizieren. Auch habe ich Fräulein Maueröder noch nie mit Peitschen oder Handschellen angetroffen, und so scheint mir bei Ihnen doch wohl eher der Wunsch der Vater des Gedankens zu sein. Geben Sie es ruhig zu – wir haben doch alle unsere kleinen Schwächen. Zudem kann ich Ihnen gern bestätigen, daß Fräulein Maueröders „jugendlicher Charme" durchaus nicht gelitten hat und in keinster Weise in Abhängigkeit zu ihrer Garderobe steht. Etwas anders verhält es sich mit dem „Stanglnator". Da er krampfhaft versucht, ein wenig von seiner aggressiven Art zu verlieren, bevorzugt er es seit einiger Zeit, sich leger, locker und tuffig zu kleiden. Die Motorradjacke bleibt im Schrank. Als ich ihn auf den „Schlafanzug" ansprach, verlor ich kurzzeitig 50% meiner Sehkraft (zugeschwollenes rechtes Auge).

PREISFRAGE

Hi Rainer!
Neuer Versuch! Nachdem mein erster Leserbrief von Dir schändlichst vernachlässigt wurde (obwohl mein Rosshirt-Gedicht in meinem Bekanntenkreis auf große Resonanz gestoßen ist), muß ich es halt noch einmal versuchen. Ich werde erneut versuchen, mit Dir eine geistreiche und für uns beide furcht... äh... fruchtbare Korrespondenz zu Papier zu bringen.
1. Spieletester = Traumberuf? Ich stelle mir Deine Arbeit irgendwie super vor. Immer die neuesten Spiele zocken und schöne Frauen treffen (ich spreche natürlich von Petra). Das muß doch der Hammer sein. Oder sieht Dein Arbeitsalltag doch etwas anders aus, als ich hier vermute?
2. Gedankensprung, sehr weiter Gedankensprung! Ich habe meinen Blick mal eben durch mein Zimmer schweifen lassen und festgestellt, daß ich nun wirklich sehr viel Geld in meinen Computer investiert habe. Für einen Schüler (16) sogar eigentlich viel zu viel. Wenn man bedenkt, daß ein neuer PC 2.500 Mark kostet und einen Materialwert von 400 Mark hat (bei Spielen verhält es sich ähnlich), muß man sich doch fragen, warum alles so schrecklich teuer ist. Eigentlich ist der ganze Computermarkt eine einzige Abzockerei. Man sollte sich überlegen, ob man mit dem vielen Geld nicht etwas Besseres tun könnte.

Also Tschüß, D. S.



Da ich nicht so sehr auf diese Art von Personenkult stehe, will ich von einer Veröffentlichung eines Gedichtes mit mir als Gegenstand absehen. Ich bitte um Verständnis.
1. Ganz so flauschig, wie Du es Dir ausmalst, ist unser Beruf leider nicht. Zum einen ist es ein sehr großer Unterschied, ein Spiel zu „zocken" oder es zu testen. Aber selbst „zocken" büßt unter Zeitdruck sehr viel von seinem Reiz ein. Zudem sehen wir uns auch täglich gezwungen, richtig zu arbeiten, und keiner von uns wagt es, an die Einführung der 40 Stunden-Woche zu denken. Oft artet dieser Job in echte Knochenarbeit aus.
Aber ich muß Dir dennoch recht geben: Wir alle lieben unseren Beruf, obwohl sich bei mir erste Zweifel einschleichen, ob ich das Rentenalter noch erreiche.
2. Dein Gedankengang erscheint mir etwas oberflächlich. Ein Hobby kostet eben Geld. Und der Computer ist noch nicht einmal eines der teuren Hobbys! Dein PC ist problemlos drei Jahre nutzbar, macht (Taschenrechner klappert leise) 69,44 Mark im Monat. Bei einem Spiel (hier nehmen wir einen Schnitt von 80,- Mark an) zusätzlich gibst Du also monatlich knapp 150,- Mark aus. Für die gleiche Kohle könntest Du auch elfmal ins Kino gehen. Damit wärst Du aber nur rund 22 Stunden im Monat beschäftigt. Du siehst also... alles nur eine Frage des Standpunktes.



GRUNDSATZ-FRAGE

Hallo Rainer,
ich arbeite selbst als Programmierer und bekomme natürlich mit, daß die Computerbranche einem irrsinnig schnellen Fortschritt ausgeliefert ist. Genauso bei den Spielen. Immer schneller, immer mehr 3Dfx, immer mehr Voodoo. Das heißt natürlich auch in meinem Fall (privat: P90, 24 MB, 4 MB Grafik, 16-fach) nach mehr als einem Jahr PC Games: zufrieden kaufen, dann Frust und Ärger, da ja einige Spiele auf einem so „alten" PC ja gar nicht mehr laufen. Meine Frage deshalb: Wie lange rechnet Ihr eigentlich, daß ein PC-Freak Eure Zeitschrift nach dem ersten Mal noch kaufen wird? Ein Jahr – oder länger? Im Ernst: Mich würden Eure Überlegungen interessieren. Es kann doch kein Normalverbraucher mit all dem finanziell mithalten. Von der Spieleflut ganz zu schweigen, von der man monatlich überschwemmt wird. Da müßte man ja rund um die Uhr spielen. Mein Vorschlag daher: Wie wäre es damit, nicht nur die PC Games Plus anzubieten, sondern auch eine Rubrik „Classics von gestern" einzuführen, wo altbekannte „Supergames" wieder einmal beschrieben werden, um auch denen weiterhin ein attraktives Heft zu liefern, die nicht Markus Mediamarkt oder Siegfried Saturn heißen. Ich würde mich freuen, wenn Ihr meinen Brief veröffentlicht, weil ich glaube, daß dieses Thema vielen auf dem Geldtascherl (auf gut österreichisch) liegt.
Mit freundlichen Grüßen:

Peter Gajdorusz

Leider vermag ich Deiner Logik nicht zu folgen, was jedoch auch an der fortschreitenden Vergreisung meiner Person liegen könnte. Ein „PC-Freak", dessen Rechenknecht nach 2-3 Jahren veraltet ist, wird nun nicht plötzlich sein Hobby aufgeben und als Begleitlektüre das Fachorgan vereinigter Kaninchenzüchter abonnieren, sondern seinen Rechenknecht aufrüsten. Auch die Sache mit der „Spieleflut" entzieht sich meinem Begreifen. Kein Softwarehersteller hat Drogen, die stark genug wären, ihm vorzugaukeln, es gäbe User, die alles kaufen. Wozu auch? Wenn ich keine Sportspiele mag, kaufe ich auch keine. Zu Deiner Idee mit dem Recycling alter Artikel: Ich kann mir nicht vorstellen, daß die Mehrheit unserer Leser Kürzungen in der Berichterstattung von Neuheiten zugunsten aufgewärmter Altartikel in Kauf nehmen würde. Aber wie schon angesprochen – die Vergreisung – lasse ich mich gerne eines besseren belehren, falls ich mich irren sollte.

ALTERSFRAGE

Lieber Herr Rosshirt,
immer wieder passiert es, daß sich eine Gelegenheit ergibt, die man nicht wahrnehmen kann, da man nicht reif dafür ist, etwas damit anzufangen. Und später stellt es sich heraus, daß man eine Chance verpaßt hat, dem Leben einen Sinn zu geben. Entsprechende Beispiele möchte ich Ihnen und meinem Ego ersparen. Bis auf eines! Vor etwa zehn Jahren (ich war damals durchschnittlich 12 Jahre alt) besaß jemand ein vermutlich damals schon veraltetes Textadventure namens *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. Mein Englisch war damals so mies, daß es nicht gelingen wollte, mehr zu erreichen als von den Vogonen in den Weltraum gestoßen zu werden – woraus eine gewisse Ablehnung dem Spiel gegenüber entstand. Vor ungefähr fünf Jahren gab mir jemand etwas zu lesen, das sich als jenes alles erklärende Epos von Douglas Adams herausstellte. Von da an fühlte ich mich gewappnet, meinen Kampf für Artur, Ford und Zaphod aufzunehmen. Doch es war zu spät: Jenes *Hitchhicker's Guide* war verschollen, vermutlich war es dem Delphin gefolgt und ist bis heute nicht wieder aufgetaucht. Rückblickend bin ich sicher, daß jenes Versäumnis für alle anderen Übel maßgeblich war. Deshalb bin ich wild entschlossen, es ungeschehen zu machen, um von neuem beginnen zu können. Werden Sie mir helfen?

Markus Lampe

Bitte lasten Sie mir nun nicht die Verantwortung für eigene Versäumnisse auf! Ich hab mich zwar redlich bemüht, aber auch ich konnte diese Perle programmiertechnischen Schaffens nicht wieder zum Leben erwecken. Als einzigen Ausweg aus Ihrer Misere sehe ich eine Kleinanzeige oder einen Einbruch ins technische Museum. Es gab auch einmal eine Sammlung von Infocom, dem Hersteller des Produkts, die mittlerweile auch schon über ein Jahr alt ist.
Was mich aber noch mehr wundert, ist Ihre Hingabe an ein hoffnungslos veraltetes Spiel. Zudem sind Sie da auch nicht der einzige! Immer wieder kommen Briefe von Lesern an, die auf eine Rückkehr dieser Fossilien hoffen. Auch ich verbrachte ungezählte Nächte davor und hege heute noch wehmütige Erinnerungen daran. Zumindest in meinem Falle dürfte es sich aber um eine Verklärung alter Zeiten handeln. Im Normalfall kann ich mir nicht vorstellen, wie ein User, der zu Zeiten der Erstveröffentlichung eines solchen Spieles noch mühsam lernen mußte, Wörter wie „Wauwau" mit realen Dingen in Verbindung zu bringen, eine derartige Vorliebe hegen kann, konnten sich doch damalige Spiele in keiner Weise mit den heute angebotenen messen. Und kommen Sie mir nicht mit „Spielwitz" – der war damals auch nicht größer! Hier wäre ich über erklärende Worte unserer Leserschaft sehr verbunden.



GRUND-SCHWATZ-FRAGE

Tach Rainer!
Da Du meine letzten vier Briefe scheinbar ignoriert hast und mir gerade ziemlich langweilig



ist, starte ich einen letzten verzweifelten Versuch, in Deine so anspruchsvollen Seiten zu kommen.
1. Vor ein paar Jahren war das Thema Virtual Reality in aller Munde. Heute hört man davon jedoch gar nichts mehr. Tut sich auf dem Gebiet noch was? Mittlerweile muß es doch möglich sein, VR-Brillen zu einem moderaten Preis anzubieten.
2. Ich verstehe, daß Du Angst vor Fotos hast. Trotzdem bin ich im Zeitalter der Gentechnik in der Lage, den Lesern Deine Visage zu offenbaren. Man nehme die Gene von Udo Lindenberg, Guildo Horn und Wim Thoelke, und schon ist man in der Lage, Dich zu klonen. Nach Schaf Dolly kommt Freak Rainer.
3. Hängt in dem Büro vom Stanglnator ein Kruzifix?

Bis dann, Tobias

PS: Als langjähriger PC Games-Leser weiß ich, daß Du Bildschirmschoner sammelst. Könntest Du mir Deinen Lieblingsschoner schicken?

1. Im Bereich der VR-Brillen ist es tatsächlich recht still geworden. Das mag an dem immer noch sehr hohen Preisniveau liegen. Aber ich vermute, daß sie sich nicht durchgesetzt haben, weil deren Handhabung doch recht „gewöhnungsbedürftig" ist und „Otto Normalverbraucher" deren Notwendigkeit nie so recht eingesehen hat. Bei mir liegt immer noch so ein Ding herum. Alle paar Monate freue ich mich über den tollen 3D-Effekt, bekomme wieder Kopfschmerzen und deponiere sie im hinteren Winkel meines Schreibtisches. Ein guter Monitor ist eben viel praktischer.
2. Woher nimmst Du die Informationen? Ich habe nicht die geringste Ähnlichkeit mit oben genannten Personen. Schon eher würde es mit ein paar Genen von Fred Feuerstein, einem Geier und einem Teddy-Bär funktionieren.
3. Im Büro von Herrn Stangl hängt so einiges, worauf ich aber hier nicht näher eingehen will. Ein Kruzifix gehört jedoch nicht dazu. Und das ist auch gut so, da es ihn – ebenso wie Weihwasser und Knoblauch – daran hindern würde, sein Büro zu betreten.

POLITISCHE FRAGE

Hallo Rainer!
Immer wieder finde ich in der PC Games Diskussionen um die Preise von Soft- und Hardware. Ich kann mich aber Deiner Meinung nicht anschließen. Es ist nun einmal eine Tatsache, daß die Hardware viel zu teuer ist. Die Hersteller verkaufen zu wenig, darum versuchen sie, den Umsatz nicht durch die Stückzahl, sondern durch den Einzelpreis zu machen. Würden sie die Preise senken, könnten sie auch viel mehr verkaufen, weil sich immer mehr Anwender einen PC zulegen würden, wenn er billiger wäre. Nicht zuletzt würde diese Preispolitik neue Arbeitsplätze schaffen, da mehr PCs hergestellt werden müßten. Wenn es weniger Arbeitslose gibt, gibt es natürlich auch mehr Menschen, die die PCs kaufen. Und wird mehr Hardware verkauft, wird logischerweise auch mehr Software verkauft. Ist doch eigentlich ganz einfach, oder? Bevor die Hersteller also über die Umsätze jammern, sollten sie einfach die Preise reduzieren. Aber warum machen sie es nicht? Sie sind eben zu gierig, weil (zumindest am Anfang) mit Umsatzeinbußen zu rechnen ist.

Bernd Nosseck

Buh, da schlägt aber jemand ganz gewaltig mit dem Hammer der Vereinfachung zu. Ich muß Dir leider sagen, daß Du komplett auf dem Holzweg bist. Es ist nicht immer möglich, Produkte noch billiger auf den Markt zu bringen, da die Kosten für Materialien und Arbeitslöhne nicht unbegrenzt verringert werden können. Natürlich könnte man jetzt sagen, dann sollten die Hersteller eben in den sauren Apfel beißen und dennoch billiger verkaufen, weil es immerhin Arbeitsplätze und neue Märkte schaffen würde. Auch das ist nicht unbedingt richtig. Natürlich würde so ein Vorgehen Arbeitsplätze schaffen – allerdings nicht hier in Deutschland, sondern im Ausland, wo die Kosten für einen Arbeitsplatz eben nun einmal niedriger sind. Wäre uns damit geholfen? Schon jetzt können es sich die wenigsten Firmen leisten, hier in Deutschland zu fertigen. Diesen Effekt zu forcieren, kann ja nicht Sinn der Übung sein. Privat ist mir zudem aufgefallen, daß immer mehr Verbraucher zu Billigprodukten greifen und genau diese erhalten. Was ich damit sagen will, ist, daß die Produkte selbst immer billiger (nicht preiswerter!) werden und nicht mehr so haltbar, weniger ausgereift und störanfälliger sind. Ist es das, was Du willst? Mir persönlich ist ein Gerät, das zwar mehr kostet, aber dafür länger haltbar, ausgereift und besser verarbeitet ist, lieber als ein Videorecorder für 299,- Mark, der zwei Jahre lang ein mittelprächtiges Bild liefert, um danach wegen eines beschädigten Lesekopfs auf dem Sondermüll zu landen. Wie denken unsere Leser darüber?

KARRIERE-FRAGE

Hallo Rainer!
Ich kenne Lara Croft persönlich. Sie ist 16 Jahre alt und geht in meine Klasse. Als sie neu in meine Klasse kam, konnte ich es einfach nicht glauben. Sie sieht wirklich genauso aus wie Lara! Und das ist nicht nur meine Meinung. Alle in meiner Klasse sind der gleichen Meinung. Nun habe ich eine Bitte an Dich. Kannst Du mir nicht sagen, wo sie sich als menschliche Lara bewerben kann? Sie fände das auch okay. Das Ganze ist kein Scherz. Nun aber zu meinem zweiten Problem. Was haben nur alle gegen Cyrix-Prozessoren? Ich kaufe mir nur Cyrix. Sie sind viel billiger. Aber das ist nicht der einzige Grund. Mein neuer PR200MX mit 166 MHz läßt jeden Pentium mit 166 MHz wie einen 486er aussehen – und das beim Spielen! Wer hat also das dumme Gerücht in die Welt gesetzt, daß Cyrix schlecht sind?

Lord Z

Ich verschweige hier lieber, auf welche Schule Du gehst, damit nicht Rudel von marodierenden Computerfreaks die Gänge blockieren, um einmal mit Lara fotografiert zu werden. Um einen reibungslosen Ablauf des Unterrichtes zu gewährleisten, würde ich Deiner Mitschülerin auch empfehlen, sich zumindest nicht wie Lara zu kleiden, obwohl in Eurem Alter ja Herzinfarkte eher unüblich sind. Wie auch immer: Leider kann ich Deiner Bekannten wenig Hoffnung machen. Inzwischen gibt es schon eine menschliche Lara – nämlich Vanessa Demouy –, die nicht nur wirklich wie Lara aussieht, sondern auch professionelles Modell ist. Ich kann mir zwar nicht vorstellen, daß Eidos beliebig viele Laras durch die Lande wandeln läßt, aber ich will einer vielversprechenden Karriere nicht im Wege stehen und schicke Dir per Mail eine Adresse. Themawechsel: Wer macht hier den Cyrix schlecht? Wir nicht. Vielleicht kam der lädierte Ruf von früheren Versionen dieses Prozessors. Seit dem Cyrix MX gibt es aber nun wirklich nichts mehr an ihm auszusetzten. Voll kompatibel und dennoch preiswert. Was will man mehr?



So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax:
0911/2872-250

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Anschrift für Reklamationen:
Verwenden Sie die Coupons auf Seite 188.
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer
Dr. Rainer Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur: Oliver Menne

Stellvertreter des Chefredakteurs
Thomas Borovskis

Bildredaktion: Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Florian Stangl

Redaktion Hardware
Thilo Bayer

Freie Mitarbeiter
Andreas Lober, Derek dela Fuente

Redaktion Tips & Tricks
Petra Maueröder (verantw.), André Geller, Uli Hoffmann, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Uwe Symanek, Andrea von der Ohe, Florian Weidhase, Stefan Weiß, Frank-Jürgen Wörner

Redaktionsassistenz
Michael Erlwein, Jürgen Melzer

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Martina Hese, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung
Roland Gerhardt

Titel: © Electronic Arts, Origin

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 114,- (Ausland: DM 138,-) und mit Vollversion DM 204,-

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
ÖS 900,- (PC Games CD)
ÖS 1435,- (PC Games Plus)
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/882259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

Disposition
Tanja Kaiser

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf
Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel

Disposition
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage IV. Quartal 1997 296.096 Exemplare

Hotlines

- **Acclaim**
  01 80-53 33 55 55 — 24 Stunden am Tag
- **Activision**
  0 18 05-22 51 55 — Mo-So 16^{00}-18^{00}
- **Art Department**
  02 34-9 32 05 50 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Ascaron**
  0 52 41-96 69 33 — Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Attic**
  0 74 31-5 43 23 — Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
- **Blue Byte**
  02 08-4 50 88 88 — Mo-Do 15^{30}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
- **BMG Interactive**
  01 80-530 45 25 — Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
- **Bomico**
  0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Cryo**
  0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Capstone**
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 15^{00}-18^{00}
- **Disney Interactive**
  0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **EF Multimedia**
  0 52 41-97 19 19 — Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
- **Egmont Interactive**
  0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- **Eidos Interactive**
  0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
- **Electronic Arts**
  0 24 08-94 05 55 — Mo-Fr 10^{00}-12^{30}, 14^{00}-17^{30}
- **Funsoft**
  0 21 31-96 51 11 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Greenwood**
  02 34-9 32 05 55 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **GT Interactive**
  0 18 05-25 43 91 — Mo-So 15^{00}-20^{00}
- **Hasbro Interactive**
  01 80-520 21 50 — Mo-So 15^{00}-20^{00}
- **Ikarion Software**
  02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Infogrames**
  02 21-4 54 31 06 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Konami**
  02 21-61 23 52 — Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
- **Magic Bytes**
  0 52 41/95 33 33 — Di, Mi, Do 17^{00}-19^{00}
- **Max Design**
  00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **MicroProse**
  0 18 05-25 25 65 — Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Mindscape**
  02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Navigo**
  0 89-324 66 222 — Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
- **NEO**
  00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Nintendo**
  01 30-58 06 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **Philips Media**
  0 61 07-94 51 45 — Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Psygnosis**
  0 69-66 54 34 00 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Ravensburger**
  07 51-86 19 44 — Mo-Do 16^{00}-19^{00}
- **Sega**
  0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
- **Sierra Coktel Vision**
  0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Software 2000**
  01 90-57 20 00 (1) — Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
- **Starbyte Software**
  02 34-68 04 94 — Mo 16^{00}-18^{00}
- **Ubi Soft**
  02 11-3 38 00 33 — Mo-Fr 9^{00}-18^{00}
- **Viacom New Media**
  01 30-82 01 15 — Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- **Virgin**
  0 40-89 70 33 33
- **Warner Interactive**
  0 40-27 85 53 06 — Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

(1) **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

Inserenten



RANKING

PC Games empfiehlt

Adventures/Rollenspiele

Klassisches Adventure

Baphomets Fluch 2	Revolution	10/97
Blade Runner	Westwood Studios	1/98
Monkey Island 3	LucasArts	1/98
Toonstruck	Virgin Interactive	12/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Lands of Lore 2	Westwood Studios	11/97

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
F1 Racing Simulation	Ubi Soft	1/98

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96

Kampfflugzeug

Flying Corps	Empire	3/97
F22 ADF	Digital Image Design	1/98
Joint Strike Fighter	Eidos Interactive	10/97
Red Baron 2	Sierra	2/98

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Comanche 3	NovaLogic	5/97

Panzer

Armored Fist 2	NovaLogic	12/97

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Civilization 2	MicroProse	5/96
Incubation	Blue Byte	11/97
M.A.X	Interplay	1/97

Echtzeit

Age of Empires	Microsoft	11/97
C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C 2 Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
Dungeon Keeper	Bullfrog	7/97
WarCraft 2	Blizzard	2/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß 2	Ascaron	9/97
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97

Keine Veränderungen im Referenz-Bereich. Die Zusatzdisk Mysteries of the Sith kann zwar Jedi Knight noch einmal grandios aufwerten, es handelt sich aber dennoch nicht um ein vollwertiges Produkt und wird daher nicht in die Referenzliste aufgenommen.

Sportspiele

Fußball

FIFA 98: WM-Qualifikation	Electronic Arts	1/98
UEFA Champions League ´97	Krisalis	6/97
World Wide Soccer	Sega	9/97

Basketball

NBA Live 98	Electronic Arts	1/98

Golf

Links LS – 1998 Edition	Access	10/97

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Hardball 5	Accolade	

Eishockey

NHL Hockey 98	Electronic Arts	11/97

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
Formel 1	Psygnosis	5/97
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC 2	Sega	11/97

Jump&Run

Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium!	Crystal Dynamics	6/97

Flipper

Pro Pinball: Timeshock!	Empire	7/97
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Little Big Adventure 2	Electronic Arts	9/97
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Jedi Knight	LucasArts	12/97
MDK	Shiny	4/97
Tomb Raider	Eidos Interactive	1/97
Tomb Raider 2	Eidos Interactive	12/97

SciFi Action

Extreme Assault	Blue Byte	6/97
I-War	Ocean	1/98
Privateer 2	Origin	12/96
Starfleet Academy	Interplay	10/97
Wing Commander: Prophecy	Origin	2/98

Shoot 'em Up

Panzer Dragoon	Sega	2/97

COMING SOON

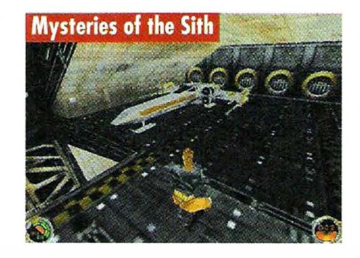


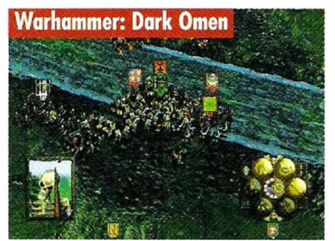
Bereits erhältlich:

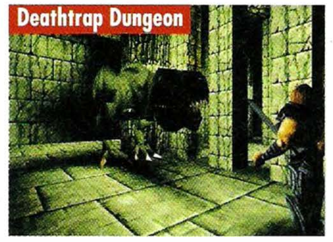
Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	Strategie
Ubik	Cryo	Action/Strategie
Dunkle Manöver	Trionade	Strategie
Anstoß 2: Verlängerung	Ascaron	Wirtschaftssimulation
Warbreeds	Red Orb	Strategie
Powerboat Racing	Interplay	Rennspiel
You don't know Jack	BMG Interactive	Quiz
CART Precision Racing	Microsoft	Rennspiel
Jedi Knight: Mysteries of the Sith	LucasArts	3D-Action
Battlespire	Bethesda Software	Rollenspiel

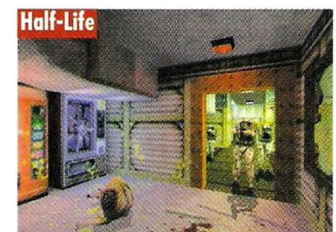
3D-Action & Arcade-Action

Daikatana	ION Storm	3D-Action	1. Quartal 98
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	3D-Action	Januar 98
Descent 3	Interplay	3D-Action	1. Quartal 98
Fighter Squadron	Activision	3D-Action	Juni 98
Fighting Force	Eidos Interactive	Arcade-Action	Februar 98
Forsaken	Acclaim	3D-Action	Mai 98
Half-Life	Sierra	3D Action	April 98
Outcast	Infogrames	3D-Action	Juni 98
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	Jump&Run	Juni 98
Unreal	Epic Megagames	3D-Action	August 98


Mysteries of the Sith


Warhammer: Dark Omen


Deathtrap Dungeon


Half-Life

Game It! präsentiert GAME HITS

Weil wir von unseren Lesern immer wieder gefragt werden, was denn im Erscheinungsmonat der jeweiligen PC Games nun tatsächlich im Laden steht, haben wir unsere beliebte Coming Soon-Seite entsprechend ergänzt. Während es sich bei den angegebenen Release-Terminen um Absichtserklärungen der Hersteller handelt, können Sie davon ausgehen, daß die links oben aufgeführten Titel Ende Februar bzw. im Laufe des März erhältlich sind.

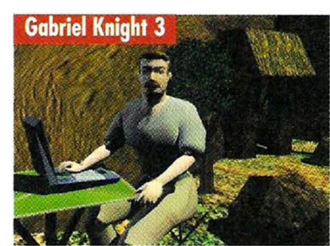
Adventure & Rollenspiel

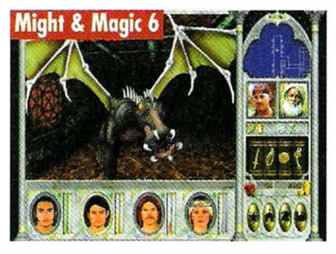
Fallout	Interplay	Rollenspiel	Juni 98
King's Quest 8	Sierra	Adventure	2. Quartal 98
LMK	Attic	Rollenspiel	3. Quartal 98
Meridian 59: Revelation	3DO Studios	Online-Rollenspiel	1998
Might & Magic 6	3DO Studios	Rollenspiel	2. Quartal 98
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	4. Quartal 98
The Elder Scrolls: Redguard	Bethesda Softworks	Rollenspiel	1. Quartal 98
Gabriel Knight 3	Sierra	Adventure	2. Quartal 98
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	3. Quartal 98
WarCraft Adventure: Lords of the Clan	Blizzard	Adventure	3. Quartal 98

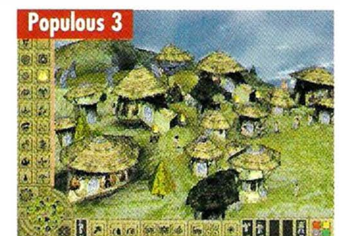


WiSim & Strategie & Denkspiele

ANNO 1602	Sunflowers/MAX Design	Wirtschaftssimulation	April 98
Civilization 3	MicroProse	Strategie (rundenbasiert)	4. Quartal 98
Dark Reign Mission Pack	Activision	Strategie	März 98
Dominion Storm	ION Storm	Strategie (Echtzeit)	2. Quartal 98
Incubation Mission-CD	Blue Byte	Strategie	März 98
Populous 3: The Third Coming	Bullfrog	Strategie (Echtzeit)	April 98
Rebellion	LucasArts	Strategie (rundenbasiert)	2. Quartal 98
Die Siedler 3	Blue Byte	Strategie	Dezember 98
SimCity 3000	Maxis	Aufbau-Strategiespiel	2. Quartal 98
StarCraft	Blizzard	Strategie (Echtzeit)	März 98


Gabriel Knight 3


Might & Magic 6


Populous 3


Die Siedler 3

Simulationen & Flugsimulationen

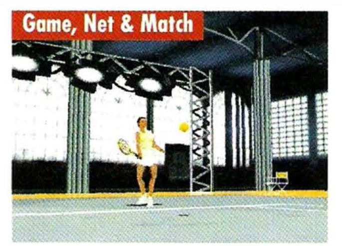
F-22 Total War	Ocean	Flugsimulation	3. Quartal 98
Falcon 4.0	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	2. Quartal 98
Jetfighter Full Burn	Take 2	Kampfflugzeug-Simulation	März 98
M1 Tank Platoon 2	MicroProse	Panzer-Simulation	April 98
MiG Alley	Empire	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
Spearhead	Zombie	Panzer-Simulation	1. Quartal 98
Strike Force	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
SU-27 Flanker 2	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
Team Apache	Eidos Interactive	Kampfhubschrauber-Simulation	1. Quartal 98
X-Fighters	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98

Sport- & Rennspiele

Grand Prix Legends	Sierra/Papyrus	Rennspiel	1. Quartal 98
Game, Net & Match (Great Courts 3)	Blue Byte	Tennis-Simulation	Mai 98
Sensible Soccer 2000	Sensible Software	Fußball-Simulation	Mai 98
Snowriders 98	Ocean	Sport-Action	April 98
The Golf Pro	Empire	Golf-Simulation	März 98
UEFA	Ocean	Fußball-Simulation	Juni 98
V-Rally	Ocean	Ren nspiel	Juni 98
Newman/Haas Racing	Psygnosis	Rennspiel	2. Quartal 98
Micromachines 3	Codemasters	Rennspiel	2. Quartal 98
Formel 1 '98	Psygnosis	Rennspiel	1. Quartal 98


Falcon 4.0


SU-27 Flanker 2


Game, Net & Match


V-Rally

VORSCHAU

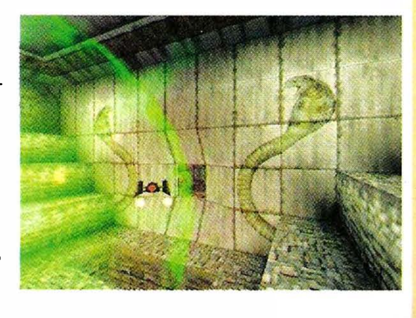
COMING UP!

STARCRAFT

Was haben die meisten *StarCraft*-Release-Termine gemeinsam, die derzeit im Internet, in Büros und auf Schulhöfen kursieren? Sie sind falsch. Richtig ist vielmehr, daß die Blizzard-Crew immer noch die Erkenntnisse des Battle.Net-Beta-Tests auswertet. Als sicher gilt mittlerweile ein Verkaufsstart zwischen Mitte und Ende März (1998!) – und zwar zeitgleich in den USA und in Deutschland, da die Übersetzungs- und Synchronisierungs-Arbeiten längst abgeschlossen sind. Hält *StarCraft* das, was man von Blizzard-Spielen erwarten darf?

FORSAKEN

Wow – was für ein Spektakel! Das 360°-Vergnügen *Forsaken* von Probe läßt so ziemlich jede Konsolen-Ballerei mächtig alt aussehen. Kann es ein besseres Argument für die Anschaffung einer 3Dfx-Karte geben? Was noch vor wenigen Monaten kaum jemand für möglich gehalten hätte, finden Sie jetzt zum Antesten als Exklusiv-Demo auf der aktuellen PC Games-Cover-CD-ROM. Die dazugehörigen Hintergrund-Infos liefert Ihnen das vierseitige Preview in diesem Heft. In vier Wochen folgt dann der ausführliche Test, der unter anderem auf die Langzeitmotivation des Edel-Shooters eingeht.



TIPS & TRICKS

Die 48 Seiten-Strecke füllen wir auch nächsten Monat wieder mit gründlichen Komplettlösungen, praktischen Cheats und unverzichtbaren Tricks zu aktuellen Bestsellern. Unter anderem dürfen Sie sich auf Karten und Taktiken zur *Jedi Knight*-Mission-CD *Mysteries of the Sith* und zum 3D-Echtzeitstrategiespiel *Dark Omen* freuen. Wer sich die *Anstoß 2-Verlängerung* oder *Perry Rhodan: Operation Eastside* zugelegt hat, wird mit Tips & Tricks direkt von den Programmierern versorgt. Außerdem schließen wir die *F1 Racing Simulation*-Serie mit der dritten Folge ab. Wenn alles klappt, können wir sogar mit ersten heißen Tips zu den mutmaßlichen Mega-Hits *StarCraft* und *ANNO 1602* aufwarten.



ZU BESUCH BEI ORIGIN

Stanglnator meets Lord British: Neben zusätzlichen brühwarmen Fakten zu *Ultima: Ascension* aus erster Hand liefert Ihnen das Origin-Special erste Details zum *The Darkening*-Nachfolger *Privateer 3*. Ob die Designer dabei auf die brillante *Wing Commander: Prophecy*-Engine zurückgreifen, welche Hollywood-Größen in den Videosequenzen zu sehen sind, welche spielerischen Neuerungen auf Weltraum-Söldner und -Händler warten – all das und vieles mehr lesen Sie in unserer Exklusiv-Reportage.



ANNO 1602

Ist es moralisch verwerflich, eines der wichtigsten Strategiespiele dieses Jahres zu testen, solange es noch keine einzige Mission enthält, solange noch massive Änderungen an der Benutzeroberfläche vorgenommen werden und solange der Gegner dieses Prädikat nicht verdient? Aus Qualitäts-Gründen haben sich Sunflowers und MAX Design einen weiteren Monat gegönnt, um ein möglichst hochwertiges und nicht zuletzt bugfreies Strategiespiel mit Referenz-Ambitionen abzuliefern.
Was sich konkret getan hat, verrät Ihnen *ANNO 1602*-Projektleiter Jürgen Reußwig in unserem Exklusiv-Interview ab Seite 36. In der nächsten Ausgabe steht, ob *ANNO 1602* tatsächlich die Maßstäbe setzt, mit denen sich alle Wirtschaftssimulationen künftig messen müssen.



HARDWARE XTRA

Eine neue Windung in der unendlichen Aufrüstungsspirale: Die hauseigene Hardware-Abteilung der PC Games testet für Sie die erste Generation der Voodoo²-Grafikkarten und sagt Ihnen, was die Platinen wirklich taugen und ob sich ein Umstieg jetzt schon lohnt. Dazu wie immer: Alle Daten, Fakten, Preise. Außerdem: Welche Neuerungen bringt Windows 98 für Spielernaturen? Wir analysieren die Beta-Version des Betriebssystems.

Die PC Games Ausgabe 5/98 erscheint am 1. April 1998